

MANIAC

COLLECTOR'S EDITION

18 SEITEN TIPS & TRICKS

COMBO-CODES Clayfighter 63 1/3

KOMPLETT Tomb Raider 2

TOP-TAKTIKEN C&C 2

LIVE AUS JAPAN

Nintendo Space World '97

Alle Messe-Highlights im Überblick

PLAYSTATION-PRÜGLER

85% Bloody Roar

NEU Tekken 3

NEU Ehrgeiz

2 Riesenposter
152
Seiten

KAUFBERATUNG AUF 14 SEITEN

Dreikampf der Konsolen

Wer bietet mehr: Sony, Sega oder Nintendo?



4 398044 105901 01

7 exklusive
Resident Evil
Aufkleber

ES GIBT NUR MIT DER D GEGNER BESIE DEIN GEH

Große Siege werden im Kopf geboren. Bittere Niederlagen leider auch. Bei Alarmstufe Rot ist das nicht anders. Nur mit der richtigen Strategie kannst Du gegen eine neuartige künstliche Intelligenz, feindliche U-Boote, Hubschrauber, Kampffjets, Saboteure, Spione, Landminen, versteckte Bunker und



Internet: <http://www.vid.de>

Mit Maus spielbar!

Komplett in deutsch.

Command & Conquer ist ein Markenzeichen von Westwood Studios, Inc. © 1997 Westwood Studios, Inc. © 1997 Virgin Interactive Entertainment (Europe), Ltd. Virgin ist ein eingetragenes Warenzeichen von Virgin Enter

EINE WAFFE, JEDEN GEN KANNST: IRN.



**JETZT ENDLICH AUCH FÜR
PLAYSTATION.**

mobile Radarstörsender bestehen. Alles andere
wäre übertriebenes Heldentum. Oder sagen wir
einfach - reiner Selbstmord.

Internet: <http://www.westwood.com>

**Westwood
STUDIOS**

© 1999 Sony Computer Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten.





TOCA



VOLVO

TOURING CAR
championshipMOTORSPORT
SIMULATION PUR!

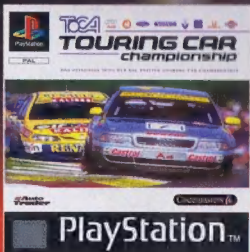
Rieche den verbrannten Gummi, höre das
Röhren der Motoren, spüre die schmerzhaften
Bodenwellen und sehe spektakuläre Unfälle.

Jetzt ist es an Dir, ob ein Champion in Dir steckt!

Mit welchem Code siehst Du die Action aus der Vogelperspektive?
CMMICRO CMOVERH CMTOPCAM



Spektakuläre Unfälle

Intelligentes
GegnerfahrverhaltenHeiße
Verfolgungsjagden

Gib Alles!



Codemasters

www.TouringCar.com



© 1997 The Codemasters Software Company Limited and Codemasters Limited. "Codemasters", All Rights Reserved. BTCC, The British Touring Car Championship, TOCA, and all its variations, copyrights, trademarks and images used or associated with the RAC British Touring Car Championship and/or depicting BTCC cars are all copyrights and/or registered trademarks of TOCA Limited and are being used under license by Codemasters. All other marks are trademarks of their respective owners.

16 GETUNTE SERIENWAGEN, ACHT REALISTISCHE
RENNSTRECKEN, SECHS WETTERBEDINGUNGEN,
FÜNF KAMERAPERSPEKTIVEN

TOCA





"Spice Girls" (Sony, 1997)

SPICE UP '98!

Mit dem neuen Jahr bricht auch bei uns MANIACs wieder das große Sinngrubeln aus: Wer sind wir? Wohin gehen wir? Und: Wie hättet Ihr die MANIAC denn am liebsten? Beharrlich steigende Verkaufszahlen geben uns ein sicheres Gefühl; doch die Gelegenheit, den Inhalt neujährlich zu entrümpeln und frische Ideen ins Heft zu lassen, wollen wir nicht ungenutzt lassen.

Nach der Einführung der "Second-Hand Zone" (vor knapp zwei Jahren) und dem Re-Start der Knowhow-Rubrik (Sommer '97) haben wir den Tipsteil bereits mit der November-MANIAC kräftig erweitert und verbessert. Wir hoffen, daß sowohl Profis als auch Konsolen-Greenhorns von den Komplettlösungen, Cheats und Schummel-Codes profitieren. Wer dringend Hilfe zu "C&C 2: Alarmstufe Rot", "Tomb Raider 2" und "Final Fantasy 7" braucht, blättert gleich zur Seite 132. Wer mehr auf News und Spieletests steht, der schmökert erstmal im vorderen Heftteil. Alles andere liegt bei Euch: Schneidet den Mitmach-Coupon aus und verrätet uns, was Euch an der MANIAC fehlt, bis heute zu kurz kommt oder zu ausführlich behandelt wird. Mit einer seitenlangen Volksbefragung wollen wir Euch dabei nicht quälen: Einfach ankreuzen, was Euch am wichtigsten ist, und ab die Post. Beiliegende Briefe mit ausführlichen Erläuterungen und Kommentaren werden natürlich gerne gelesen. Für's fleißige Mitbestimmen spendieren wir 30

kostenlose einjährige Abos. Wer uns schon regelmäßig bezieht, der kassiert bei Losglück ein aktuelles Spiel für seine Konsole. Vergeßt also nicht, Euer System anzugeben. Viel Spaß – wir freuen uns auf Eure Einsendungen.

Das Cybermedia-Team wünscht Euch frohe Weihnachten und ein verspieltes neues Jahr!



MITMACH-COUPON

ICH WILL...

mehr / gleichviel / weniger

- | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Tips & Tricks |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | News |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Interviews |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Zubehör & Hardware-Infos |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Automaten-News & -Tests |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Import-Spieletests |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | XXL-Spieletests |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Poster |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | PC |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Internet & WWW |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | DVD, Heimkino & Unterhaltungselektronik |

Meine Adresse

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

ICH BESITZE...

- ☐ Playstation ☐ Saturn ☐ Nintendo 64

Sendet Eure ausgefüllte Wunschliste an den
Cybermedia Verlag • Wallbergerstr. 10 • 86415 Mering
Einsendeschluß ist der 15. Januar 1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



MAN!AC

NEWS

8

Nintendo Space World '97

Live von der Shoshinkai-Messe: Erste Infos zu brandneuen N64-Spielen und 64DD-Entwicklungen.

28 Namco im Prügelrausch: Ehrgeiz & Tekken 3

"Tekken 3" für die Playstation, ein prächtiges Beat'em-Up für die Arcade-Fans: Namco schlägt die Konkurrenz KO.

30 Go for Gold: Nagano Winter Olympics

Konami polygonisiert 13 Wintersport-Disziplinen

32 Feuersturm: One

Action ohne Atempause: Der unfreiwillige Cyborg Cain räumt im Nonstop-Alleingang mit verhassten Aliens auf.

34 Laß' die Puppen tanzen: Spice Girls

Die Girlie-Band tanzt jetzt auf der Playstation

36 Schnipsel: News und Infos rund um's Videospiel

32 Einer wird überleben: "One" ist ein Action-Orkan für Playstation-Profis mit genügend "Rage"!

14 Kaufberatung ohne Kompromisse: MAN!AC zeigt alle Stärken und Schwächen von Saturn, Playstation und Nintendo 64.

34 Spice up your Playstation: Frauen-Power aus England für (meist) männliche Sony-Fans.

28 Wenn Schwerter klirren, ist Namco nicht weit: Neben dem brandneuen "Ehrgeiz"-Prügelspiel werfen wir einen Blick auf das Playstation-"Tekken 3".

FEATURES

14

Sony, Sega & Nintendo: Dreikampf der Konsolen

Welches System soll ich mir kaufen? Playstation, Saturn und Nintendo 64 im ultimativen Vergleichstest.

44 Die besten Spiele des Jahres 1997

Ruhm & Ehre: MAN!AC kürt die 32- und 64-Bit-Highlights!

48 Spiele-Statistik: Die Konsolen im Spiegel der Zahlen

50 MAN!AC-Jahresinhalt 1997

54 Nachbestell-Service für ältere MAN!AC-Ausgaben

TIPS & TRICKS

13

Last Resort

Cheats & Kniffe zu aktuellen Videospielen

136 Player's Guide: Colony Wars

138 Player's Guide: Final Fantasy 7, Teil 2

141 Combo-Codes: Clayfighter 63 1/3

142 Player's Guide: Command & Conquer 2, Teil 1

144 Player's Guide: Tomb Raider 2

149 Action-Replay-Codes

149 Classic-Tips

RUBRIKEN

5 Editorial

40 Abo-Anzeige

87 So bewerten wir

126 Leserbrief

127 Impressum

127 Inserentenverzeichnis

128 Replay: Strategie

130 Kleinanzeigen

132 Know-How

150 Vorschau

PRESENTS

TESTS



105 Actua Soccer 2



117 Auto Destruct



119 Ballblazer Champions



94 Bloody Roar



102 Clay-fighter 63 1/3



111 Devil's Deception



123 Disc-world 2



118 Dynasty Warriors



109 Enemy Zero



104 FIFA Soccer '98



108 Fighting Force



93 Formula Karts



88 Grand Theft Auto



92 Jersey Devil



114 Judge Dredd



116 Maximum Force



125 Midnight Run



124 Mischief Makers



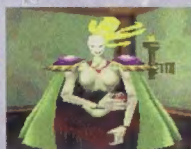
121 NBA Action 98



121 NBA Live 98



122 NHL Allstars 98



115 Note, The



99 PGA Tour 98



96 Rampage World Tour



110 Risiko



100 San Francisco Rush



98 Shadow Master



122 Steep Slope Riders



120 Tennis Arena



106 Test Drive 4



112 Time-shock

IMPORT-TESTS



60 Columns Arcade Collection



62 Dear or Alive



60 G-Vektor

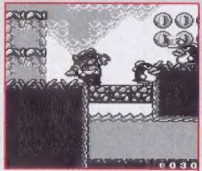


60 Layer Section 2

Nintendo

Nintendo-Aus Taschen

Game Boy und Nintendo 64 teilten sich die bislang ungewöhnlichste "Space World": Die Nintendo-Messe in der Hightech-Metropole Tokyo war diesmal eine Ausstellung bewährter Helden im neuen 64-Bit-Gewand, aber auch eine aufsehenerregende Präsentation innovativer Technologien und interessanter Videospielansätze.



Der Game Boy bleibt die für Nintendo wichtigste Konsole. Im Bild "Wario Land 2".

Die Zukunft ruft: Jährlich lädt Nintendo befreundete Händler des "Shoshinkai"-Verbundes, 3rd-Party-Hersteller und eine Millionen Kids ins Messezentrum von Toyko, um dort die Spiele der nächsten Saison vorzustellen. Im Vergleich zum Vorjahr fiel "Space World"-Veteranen diesmal das Fehlen der Super-Famicom- bzw. Super-NES-Konsole auf: Obwohl in Japan noch mehrere Millionen 16-Bit-Konsolen aktiv sind, erwähnte Nintendo das Gerät mit keinem Wort: Weder Spiele, noch Zubehör wurden in der gewaltigen Messehalle gezeigt. So teilten sich Game Boy und N64 die

Die Zukunft ruft: Jährlich lädt Nintendo befreundete Händler des "Shoshinkai"-Verbundes, 3rd-Party-Hersteller und eine Millionen Kids ins Messezentrum von Toyko, um dort die Spiele der nächsten Saison vorzustellen. Im Vergleich zum Vorjahr fiel "Space World"-Veteranen diesmal das Fehlen der Super-Famicom- bzw. Super-NES-Konsole auf: Obwohl in Japan noch mehrere Millionen 16-Bit-Konsolen aktiv sind, erwähnte Nintendo das Gerät mit keinem Wort: Weder Spiele, noch Zubehör wurden in der gewaltigen Messehalle gezeigt. So teilten sich Game Boy und N64 die



Die Welt liegt Euch zu Füßen: "Zelda" ist das grafisch realistischste Rollenspiel.



Neben den Energie-Hezen (links oben) und Waffen-Icons findet ihr weitere Anzeigen auf separaten Status-Seiten.



Unter vier neuen Ski- und Board-Rennspielen das wildeste und schönste: Nintendos "Snowboarding"



In Konkurrenz zu Konamis "In the Zone" pfeilt Nintendo eigene NBA-Stars auf den Court.

"Space World 97". Für das Handheld gab faszinierende technische Innovationen (über die wir in der nächsten MANIAC ausführlich berichten), für das N64 vor allem Spiele – trotz Vorstellung des 64DD noch ausnahmslos auf Modul. Nintendo selbst zeigte sieben neue Titel, darunter auch die Europa-Produktionen "Diddy Kong Racing" (86% in MANIAC 12/97) und "Conker's Quest", das bereits auf der E3 in Atlanta spielbar war. Endlich und erstmalig standen auch "Zelda", "Yoshi" & Co. zum



Im Bilderbuch-Look: Das neue "Mario RPG" soll dank 64 DD flexibler sein als andere Rollenspiele.

ausführlichen Antesten bereit – die Riege der Nintendo-Stars verband sich in Tokyo zur besten Spieleauswahl, die ein einzelner Hersteller je auf eine Messe brachte.

"F-Zero X" rauschte über zehn Monitore, 30 futuristische Vehikel waren bereits anwählbar. Der "Extreme G"- und "Wipe Out"-Konkurrent ist die lang überfällige 3D-Version des Super-NES-Rennens, eine galaktische Beschleunigungsjagd durch



Unter den 3rd-Party-Neuheiten finden sich auch Beat 'em Ups: "Fighting Cup".



Interessant, aber auf Japan zugeschnitten: "Pro Wrestling" von Hudson.

Space World '97

Stars gegen
Monster

Shigeru Miyamoto zum ungewöhnlichen Grafikstil: "Im Gegensatz zum Zelda-Realismus geben wir Yoshi eine künstlerische Atmosphäre".



"Mother" ist das neben "Zelda" zweite Rollenspielprojekt. Es erscheint exklusiv für das 64DD.



Schnell, schneller, "F-Zero X": Mit bis zu einem Mach rast Ihr durch magnetische Schikanen. 29 andere Piloten jagen Euch!

Loopings und Extremsteilkurven. Im dichten Feld außerirdischer Draufgänger beschleunigt Euer schwebender Bolide durch Boost-Pfeile und Turbo auf Geschwindigkeiten nahe der Schallgrenze!

Eigenschaften des schnellsten Rennspiels der Gegenwart – auch wenn alle 29 Gegner gleichzeitig auf der Strecke sind, rast der Kurs mit 60 Bildern pro Sekunde auf Euch zu.



Gegen die Gesetze der Schwerkraft: Stahlbahnen können auf allen Seiten befahren werden, fliegend wechselt Ihr von links nach rechts.

Tempo und perfektes Kurvenverhalten sind die herausragenden

Schnell war auch "Snowboarding", das wie "Wave Race" auf grafischen und physikalischen Realismus, in Verbindung mit Stunts, Zwei-Spieler-Duellen und Zeitfahrten setzt. Die drei fertiggestellten Strecken sind ebenso malerisch, wie die schönsten "Wave Race"-Inseln – paradiesische Skigebiete wie

Die Schnittstelle zwischen N64 und Game Boy: Unterwegs beobachtet Ihr Eure Helden in Schwarz-Weiß, zuhause farbig und in Großformat.

Sprecht mit Eurem Pocket Monster: Die digitalen Wesen im Inneren des N64 verstehen Lob, Aufmunterung und Tadel.

NINTENDO & DIE ZUKUNFT DER VIDEOSPIELE

"Der Markt muß sich ändern"

Die November-Rede des Nintendo-Chefs Hiroshi Yamauchi ist traditionell eines der wichtigsten Ereignisse des Videospielejahrs, sorgte diesmal aber für noch hitzigere Diskussionen, Beifall, aber auch Stürnrunzeln und Kopfschütteln. Die 90 minütige Ansprache des weitsichtigen Firmenpatriarchen begann selbstkritisch mit einer Entschuldigung für die 64DD-Verspätung und dem Eingeständnis, daß der japanische Markt (im Gegensatz zu den USA) bislang nicht gewonnen werden konnte. Yamauchi gab der geringen Anzahl an Spielen die Schuld, möchte aber an seiner "Small Numbers, High Quality"-Politik festhalten. Trotzdem bedachte Yamauchi die hochwertigen Pro-

duktionen an den Nintendo-Ständen mit keinem Wort, stattdessen zeichnete er ein düsteres Bild vom Niedergang einer Branche, in der sich ein neues Spiel nur drei Wochen verkauft und dann vom Markt verschwindet. Im Kontrast dazu nannte Yamauchi die "Pocket Monster" (Pokemon), putzigen RPG-Wesen, die den größten Erfolg der Firma seit dem Game Boy ermöglichten. Die Rollenspiele um niedliche-Saurier und Spielzeugmonster haben sich in Japan bis heute elf Millionen Mal verkauft. Wer die Japan-Charts auf der letzten MANIAK-Seite studiert, sieht, daß sich dieses Spiel noch immer dort behauptet – umgeben von Saturn- und Playstation-Titeln, die

sich bestenfalls zwei Monate halten. In diesem "zeitlosen" Spielprinzip und im Erfolg der Tamagotchis von Bandai sieht Yamauchi die Zukunft des Videospieles. Dieser sei momentan überschwemmt mit Software-Müll, komplizierten oder langweiligen Spielen. Statt den konventionellen "TV Games" setzt Nintendo ab jetzt auf die Begriffe "Nurturing" (Pflege), "Trading" (Tausch), "Collection" (Sammeln) und "Addition" (Erweiterung) und zeichnet einen neuen Spielertyp, der vom Spieler mehr verlangt als springen und ballern. "I want people all over the world to play Pokemon". Auch in den USA wird es 1998 "Pocket Monster" geben, doch dafür werden Ver-



zeichnete Hiroshi Yamauchi, Nintendo-Boß und erfolgreichster Videospiel-Manager aller Zeiten, ein radikales Bild der nächsten Videospiegelgeneration.

änderung am Produkt vorgenommen. Bedenkt man den (von Yamauchi nicht erwähnten) "Magic the Gathering"-Erfolg, der zumindest auf drei der vier Schlüsselbegriffe von Yamauchi basiert (Trading, Collection und Addition), gewinnt die Prognose an Brisanz. Wie wir MANIAKs Pokemons und andere Nintendo-Innovationen beurteilen, verraten wir Euch in der nächsten Ausgabe.

Alter-Ego auf dem N64

Importiert Eure eigenen Bilddaten: Via neuer Schnittstelle schließt Ihr Video...

...rekorder und handelsübliche Kamera ans N64 an.

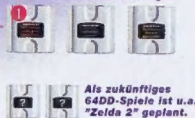


Mit kreativer Software wie der "Maker"-Serie, könnt Ihr Fotos und Animationen importieren, auf dem Bildschirm bearbeiten und z.B. an Eure Freunde weitergeben. Auch in Spiele läßt sich Euer Portrait einbauen.



Optimal für die "Maker"-Serie: N64-Maus

Mit Talent-, Picture- und Polygon-Maker zeigt Nintendo bereits drei 64DD-Anwendungen.



Zu Besuch in der "Pocket Monster"-Welt: Über ein Mikro redet Ihr mit Euren Wesen, mit dem "Snap"-Programm fangt Ihr die herzlichsten Momente ein.

spielbaren Module von "Yoshi" und "Zelda". Während Euch der Fantasy-Elf durch eine 360°-Welt führt und in Echtzeit mit 3D-Monstern ringt, gegen die selbst die größten "Final Fantasy"-Feinde mickrig wirken, erdachte Nintendo für "Yoshi" einen neuen Grafikstil: Statt den Malkreiden-Panoramen des 16-Bit-Vorgängers sind alle Kulissen aus Stoff und Holz, also organischen Bastelmaterialien aufgebaut – der einzige 2D-Titel der Messe holt alles aus der Horizontal-Scroller-Mechanik heraus und spickt bewährte "Yoshi"-Ideen mit neuen Einfällen. Für Jump'n'Run-Fans erstrahlt das klassische Genre in neuem Licht.

Im Vergleich zur grandiosen Nintendo-



Für "Sim City" (Bild) und die Maker-Software-Serie (alias "Mario Paint 64") wird in Japan jetzt eine N64-Maus ausgeliefert.

Palette enttäuschte die Lizenznehmer-Software:

Die vielen Pachinko-, Mahjong- und Shogi-Simulationen werden nicht in Deutschland erscheinen. Auch Japan-Wrestling (z.B. Hudsons "Shin-Nihon Pro Wrestling") und Sumo-Ringen (gezeigt vom kleinen Japano-Hersteller Bottom-Up) sind für deutsche N64-Zocker kein Thema. Überraschend fetzig war hingegen der "Ace Combat"-Konkurrent "Sonic Wings", den die "Pilotwings"-Macher Paradigm für Video Systems fertigstellten. Dauerfeuer aus Bord-MG und Raketenbeschleuniger statt ernsthafter Flugsimulation: In "Sonic Wings" ballert Ihr ohne Rücksicht, majestätisch versinken zerstörte Kreuzer in den Wellen – wer militaristische Themen mag, merkt sich den 3D-Feindflug schon mal vor. Auch "Wild Choppers", das Hubschrauber-Gefecht von Seta, ist in diesen Tagen in Japan erschienen. In der nächsten MANIAC gibt's den Test. Bei Prügel- und Rennspielen ("Rev Limit" zuckelt seiner Fertigstellung entgegen) wird es das N64 gegen die 32-Bit-Konkurrenz schwer haben; erst der Test kann zeigen, ob es Konamis "GASP", Culture Brains "Hiryu No Ken Twin" (17 Helden und Monster toben in fernöstlicher Kulisse) oder Banprests



Mit dem "Talent Maker" für das 64DD erschafft Ihr Eure eigenen 3D-Stars.

es sie nur in der Phantasie japanischer Nintendo-Designer gibt. Bretter Ihr aus einem schattigen Waldstreck in eine sonnenüberflutete Gletscherschneise, blenden Euch Lens-Flares und Pulverschnee fegt Euch um die Ohren. Eis und Tiefenschnee verlangen Standfestigkeit: Mit dem analogen Stick balanciert Ihr, setzt zu grandiosen Sprüngen an und kröhnt die Abfahrt durch tollkühne 180°-Pirouetten. Die alpinen Neuheiten anderer Hersteller ("Snowbow Kids" von Atlus, "Snow Speeder" von Imagineer) ließ die Nintendo-Entwicklung weit hinter sich. Eine Tokyo-Reise wert waren auch die

Alle Messeneuheiten für das Nintendo 64

TITEL	HERSTELLER	SPIELETTYP	JAPAN-RELEASE
64 Ozumo	Bottom Up	Sport (Sumo)	erschienen
Aero Gauge	Ascci	Science-fiction-Rennspiel	Dezember 1997
Brave Spirits	Hudson	Wrestling	Januar
Dual Heroes	Hudson	Beat'em-Up	Mai
El Tale	Imagineer	Rollenspiel	März
F-Zero X	Nintendo	Science-fiction-Rennspiel	Juni
Famista 64	Namco	Sport (Baseball)	erschienen
Fighting Cup	Genki/Imagineer	Beat'em-Up	April
6ASP	Konami	Beat'em-Up	März
Hiryu No Ken Twin	Culture Brain	Beat'em-Up	erschienen
Hyperolympics in Nagano	Konami	Ski-Rennspiel	Dezember 1997
Mother	Nintendo	Rollenspiel	nicht bekannt
Morita Shogi	Seta	Brettspiel	erschienen
NBA Basketball	Nintendo	Sport (Basketball)	Juli
NBA in the Zone 98	Konami	Sport (Basketball)	Dezember 1997
Pachinko 64	Seta	Glücksspiel	April
Pro Baseball King 2	Genki/Imagineer	Sport (Baseball)	Januar
Pro Mahjong 64	Athena	Brettspiel	erschienen
Revs Limited	Seta	Rennspiel	Mai
Shin-Nihon Pro Wrestling	Hudson	Sport (Wrestling)	Januar
Sim City	Hal/Nintendo	Strategie-Manager	Januar
Sim City 2000	Imagineer	Strategie-Manager	Dezember 1997
Snowboard Kids	Atlus	Snowboard-Rennspiel	Dezember 1997
Snow Speeder	Imagineer	Snowboard-Rennspiel	März
Sonic Wings Assault	Paradigm/Video System	Action-Flugsimulation	erschienen
Super Mario RPG 2	Nintendo	Rollenspiel	nicht bekannt
Super Robot Spirit	Banpresto	Beat'em-Up	März
Virtual ProWrestling 64	Asmik	Wrestling	Dezember 1997
Wild Choppers	Seta	Action-Flugsimulation	erschienen
Yoshi's Story	Nintendo	Jump'n'Run	Dezember 1997
Tamagotchi World	Hudson/Bandai	Brettspiel	Dezember
Zelda	Nintendo	Action-Adventure	April



Roboter-Geprügel "Super Robot Spirits" mit "Tekken", "Virtua Fighter" & Co. aufnehmen können. Für die ungewöhnlichsten Hard- und Software-Neuheiten der Messe fehlt uns in dieser MANIAC leider der Platz, deshalb werden wir Euch die urkomische Kamera für den Game Boy, Videoschnittstellen für das N64 und 64DD-Anwendersoftware ("Talent Maker", "Polygon Maker" und "Picture Maker") erst im nächsten Heft ausführlich vorstellen. Zumindest japanische Kids waren von Foto-Safaris im Pocket-Monster-Paradies, Plaudereien mit digitalen Wesen über Mikrophon und Spielhelden mit den eigenen Gesichtszügen begeistert – ob Nintendos gewagter Vorstoß in neue Spielzeugsbereiche in unseren Augen funktioniert, verraten wir Euch in der nächsten MANIAC. *ui*



"Pocket Monster" und Pokémon-Merchandise (Bild: Origami-Linzenversion) spielten 1997 den Großteil des Nintendo-Umsatzes ein.

Spiele für das 64DD sind kursiv gedruckt.

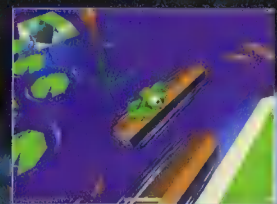
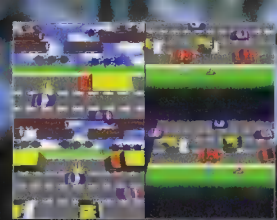


Das kann doch einen Seemann nicht
erschüttern...oder doch?!

Overboard!

Overboard! ist das furcht-furchtsame Actionspiel mit
kniffligen Puzzles für bis zu 5 Spieler.







www.frogger.com

Oha, Frogger ist zurück! Das bedeutet Action und Chaos, wo er nur hinhüpft. Der einst so niedliche Frosch aus den Anfängen der Videospiele-Ära ist erwachsen geworden. Brillante 3D-Grafik und etliche neue Möglichkeiten, wie Superjump und 4-Spieler-Splitscreen, unterscheiden ihn vom alten Frogger. In 9 rasanten Levels mit über 35 Stages lauern überall Gefahren: Autoreifen, reißende Flüsse, Gafe-Schluchten. Also, do it.

Frogger

Just hopp it!



SONY, SEGA oder Nintendo?

HARDWARE- KAUFBERATUNG

97

NG



Weihnachten 1997
kosten die Konsolen von
Sega, Sony und Nintendo
weniger als 300 Mark.
Welches Gerät ist das richtige
für Euch, leistet am meisten
und hat die besten Spiele?
MANIAC empfiehlt Euch
die optimale Konsole.



Im Vergleich zu den turbulenten Jahren 1995 und 1996 hat sich der Videospielemarkt beruhigt:

Die 16-Biter sind Vergangenheit. Exoten wie 32X und 3DO, der Atari Jaguar oder das CDi von Philips endgültig und ohne Rückstände verschwunden. Jetzt habt Ihr auch zwischen drei Geräten die Qual der Wahl: Sega Saturn (Preis mit Spiel ca. 500 Mark), Sony PlayStation (ohne Spiel ca. 300 Mark) und Nintendo 64 (ohne Spiel ca. 300 Mark) unterscheiden sich nicht nur in Anzahl und Qualität der angebotenen Spiele, sondern auch in Bezug auf ihre technischen Daten, Zubehör und Erweiterungs-Möglichkeiten. All diese Kriterien nehmen wir auf den nächsten Seiten unter die Lupe, um am Schluss ein Urteil zu fällen. Auch die Zukunftsaussichten jedes Geräts haben wir kritisch analysiert: Welche Konsole hat nicht mehr lange zu leben, wöcher Hardware gehört die Zukunft? wir



Gehäuse und Bedienung & Funktionen

Äußerlich unterscheiden sich die drei Konsolen zwar im Design, aber kaum in ihren Bedienungselementen: Sony und Nintendo achteten bei der Konzeption ihrer Systeme darauf, eine überschaubare Zahl von Buttons und Funktionen in das Grundgerät zu integrieren. In die "Multimedia-Falle", die Universal-Maschinen wie dem 3DO (von Panasonic, Samsung und Goldstar) zum Verhängnis wurden, stolperte lediglich Sega, die neben Spielen auch andere Anwendungen (z.B. Filme und digitale Bilderbücher) auf ihrem Saturn sehen wollten. Im Vergleich zu Nintendo 64 und Playstation wirkt der Saturn etwas klobiger und komplizierter; auch ist er die einzige Konsole, die sowohl einen Modulschacht als auch ein CD-Laufwerk besitzt.

Davon und von den Erweiterungsports abgesehen (siehe unten), beschränken sich beide Konsolen auf die nötigsten Elemente: Start- und Reset-Schalter, Joypad-Buchsen, Netz- sowie Audio- und Videoausgänge. Mit einem Erweiterungsport an der Geräteunterseite und einem RAM-Slot oben verweist lediglich das Nintendo 64 auf kommende Zusätze wie z.B. den beschreibbaren Massenspeicher "64DD".

Hardware-Leistung

Sega, Sony und Nintendo verlassen sich auf mächtige CPUs in schneller RISC-Architektur. Der verspätete Next-Generation-Einstieg von Nintendo kam dem N64 dabei natürlich entgegen. Statt einen 32-Bit-Chip zum Herzstück der Konsole zu machen, übersprang Nintendo eine Generation und spendierte der neuen Konsole gleich ein 64-Bit-Kraftwerk, das mit knapp 100 MHz rasend schnell getaktet ist. Doch nicht nur die CPU, sondern auch die Peripherie des N64 ist auf maximale Geschwindigkeit ausgelegt: Mit den patentierten DRAM-Bausteinen des US-Herstellers Rambus verwendet der Marktführer den flottesten Speicher, der momentan in der Massenproduktion zu haben ist.

Mit dieser "State of the Art"-Technologie können weder Sega noch Sony konkurrieren, doch zumindest der klare Aufbau der Playstation-Plattform hat den Test der Zeit erfolgreich überstanden: Die technische Leistung der Kombination aus 32-Bit-CPU, 3D-Kraftwerk GPU und einer "Geometry Transformation Engine", sowie 3,5 MByte RAM wurde durch 3D-Spiele wie "Tomb Raider" und "Wipe Out 2097" bewiesen.

Von ein paar grafischen Mankos abgesehen ist aber auch der Saturn eine mächtige Maschine: Begabten Entwicklern gelingt von jedem Playstation-Spiel eine adäquate Umsetzung, an der selbst Technik-Pedanten kein Manko finden (z.B. "Resident Evil").

Leider beschert die CD Sega- und Sony-Freunden nervige Wartezeiten: vor dem Spielbeginn und oft auch zwischen den Levels. Die auf CD abgelegten Daten müssen erst mühevoll ins RAM geschauelt werden. Hier ist das N64 flotter, die

Übertragung von Programm-, Grafik- und Sounddaten vom ROM-Modul in den Konsolenspeicher geschieht so flink, daß Ihr sie nicht bemerkt.



Playstation und Saturn sind ähnlich leistungsfähig: z.B. nur Schattierungs-Pedanten das "Gouraud Shading" auf dem Körper des "Resident Evil"-Helden (Playstation, oben). Im Saturn (unten) verläßt sich dagegen auf Korpertexturen, die nicht oder "flat" schattiert sind. Davon abgesehen ist die Sega-Umsetzung mit dem Original identisch.



A/V-Ausgang: Liefert FBAS- und S-Video-Signal. Mit der SNES-Buchse format identisch.

Anschlüsse & Ausgänge

Geheimnisvolle Erweiterungsschächte zierten bereits das Super NES, um die normalen Ausgänge und Anschlußmöglichkeiten macht Nintendo hingegen seit jeher nicht viel Federlesens: Schon das Super NES mußte mit einem einzigen Multi-AV-Port auskommen, auch beim N64 ist diese Buchse der einzige Ausgang zu Monitor oder TV-Gerät. Mit dem N64 hat Nintendo noch brutaler gespart; ein qualitativ hochwertiges RGB-Signal bekommen selbst Bastler nicht aus der Konsole. Vor dem Spielerauge ver-

schien sich die opulenten 16,7 Millionen Farben zu einem Brei ohne Differenzierungen, bei Rot-Tönen fransen die Kanten deutlich aus: Ein Hohn auf die grafische Leistungsfähigkeit der Konsole. Auch die fehlenden separaten Audio-Ausgänge (zum Anschluß an die Stereoanlage) stellen den Akustik-Gourmet vor Probleme – nur mittels Spezialkabel könnt Ihr die Konsole mit Eurem Hifi-Equipment verbinden.

Die Playstation-Entwickler hingegen waren konsequent



Parallel I/O: ... vom "Game-buster" genutzt
Serial I/O: Zwei Konsolen lassen sich vernetzen
Multi AV: Liefert u.a. das RGB-Signal
Strom: Kabel liegt bei, das Netzgerät ist in der Konsole.

bis ins Detail: Vom RGB-fähigen Multi-Port über separate Cinch-Audiobuchsen bis hin zum Link-Port reicht die Anschluß-Serie an der Geräte-Rückseite. Doch auch Sony hat seit 1995 abgespeckt und erst den S-Video-Anschluß der japanischen Konsole, dann sogar die praktischen Cinch-Ausgänge wegrationalisiert – der unkomplizierte Anschluß an die Stereoanlage ist somit nicht mehr möglich. Sega schließlich hat von vornherein alle

Signale in einer "AV-Out"-Buchse vereint: Über das beigelegte Scart-Kabel schließt Ihr den Saturn an Euren Fernseher an, Cinch- und RF-Kabel erhaltet Ihr im Fachhandel. Alles in allem überzeugen die Anschlüsse von Saturn und Playstation, Nintendos Sparpolitik in diesem Bereich ist für uns nicht nachvollziehbar.



Erweiterungsport: U.a. für das MPEG-Modul und die auswechselbare Save-RAM-Batterie

Communication Port: Verbindung des Saturns mit Außenwelt – kaum genutzt.



Ladepause: "Dark" CD-ROM müssen sich Sony- und Sega-Fans an diesen Anblick gewöhnen. N64-Besitzer spielen ohne Verzögerungen.





Dank tollerloser 2D-Fähigkeiten und (im Fall dieser "Samurai-Shodown"-Umsetzung) zusätzlicher WAA- Cartridges entfesselt der Saturn grandiose Sprites- Besten-Lists und Ballerellen.

Grafik

Auch im Grafik-Sektor hat Nintendo die längere Hardware-Entwicklungszeit genutzt und die eigene Konsole mit den momentan leistungsfähigsten Chips und Bussystemen ausgestattet. Die erstaunlichen Grafikfähigkeiten schlummern im "Reality Co-Processor" (RCP), wie die CPU ein 64-Bit-RISC-Chip.

Playstation und Nintendo 64 sind primär

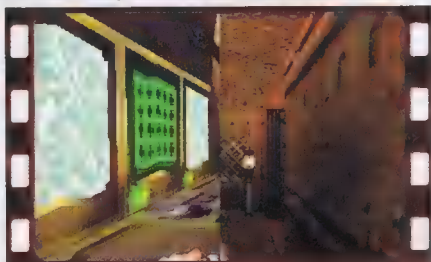
3D-Konsolen, beide Konkurrenten verzichten z.B. auf 2D-Playfields für Parallax-Scrolling wie sie Segas Saturn besitzt. Trotzdem bringen beide Geräte genügend Leistung, um traditionelle 2D-Grafik fast ebenso flüssig und effektiv darzustellen wie der Saturn.

Im 3D-Sektor läßt das Nintendo-Prunkstück die Playstation locker stehen, denn die 64-Bit-Konsole besitzt Fähigkeiten, die mehr aus der rohen Polygonmasse machen: Tri-lineares Mip Mapping ist das Nintendo-Heilmittel gegen die berühmten Riesenpixel, die auftauchen, sobald Ihr nahe an eine Textur oder ein Bitmap-Objekt herankommt.

Anstelle einer groben Pixel-tapete, wie sie die Playstation in so einem Fall zeichnet, "interpoliert" das Nintendo 64 zwischen den Textur-Pixeln ("Texels") und erzeugt so eine künstliche, für das Auge angenehme Unschärfe. Auf Playstation und Saturn quälen oftmals "Pop-Ups" (das ruckartige Auftauchen entfernter Objekte) den 3D-Spieler – je nach Talent und Sorgfalt der Programmierer mal mehr, mal weniger. Das N64 bekämpft diesen Grafik-Schluckauf mit Hardware-integriertem Z-Buffering, einer Funktion, die Polygone in der richtigen Reihenfolge zeichnet und sie in der Tiefe pixelgenau beschneidet.

Auch verzogene Texturen erlebt Ihr zwar auf Saturn und Playstation, jedoch kaum auf dem N64: Dank "perspective correct texture mapping" werden alle 2D-Texturen eines Nintendo-Spiels perspektivisch korrekt auf Polygone und Landschaften gelegt.

Während 3D-Techniken (wie z.B. die fließende Gouraud-Schattierung) auch die Playstation beherrscht, ist der 8-Bit-Alpha-Kanal des N64 in der Konsolenwelt einzigartig: Durch die zusätzlichen acht Bit der Farbauflösung kann jedem Pixel eine beliebige Transparenz (in 255 Stufen) zugeordnet werden. Dagegen müssen Playstation-Programmierer aus fünf fest eingestellten Transparenz-



Schon die erste Ego-Shooter-Generation (links "Alien Trilogy" auf der Playstation, rechts eine indizierte N64-Ballerel) zeigte, daß Nintendo sowohl mit Textur-Verzerrungen als auch mit Riesen-Pixel spielfertig wird. "Mip-Mapping" interpoliert zwischen den Textur-Pixeln (rechts).

Werten wählen. Segas Saturn kennt die Funktion schließlich überhaupt nicht. Auch die fließend weiche Schattierung von 3D-Objekten ("Gouraud-Shading") beherrscht Segas Saturn nicht – für Playstation und N64 hingegen gehören die (auch im PC-Bereich verbreiteten) Schattierungs-Algorithmen des Mathematiklers Gouraud zu den Standard-Effekten.

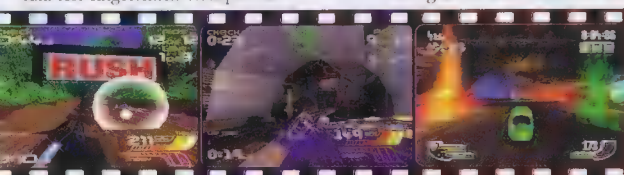
Sound

Bereits der Heimcomputer-Oldie C-64 besaß hervorragende Sound-Fähigkeiten, die erst durch das Super NES übertroffen wurden. Mit der 32-Bit-Generation erreichte die digitale Tonerzeugung ein Niveau, das es normalsterblichen Ohren schwer macht, qualitative Unterschiede zu erkennen. Theoretisch kann Euch z.B. das N64 aus unbegrenzt vielen Kanälen beschallen, im Gegensatz zu Playstation (eine Weiterentwicklung des SNES-Chips, 24 Kanäle) und Saturn (32 Stimmen, aber keine Kompression der Sound-Daten) – hören werdet Ihr die Differenz jedoch nicht. Daß wir in der Kategorie "Akustik" die Playstation empfehlen, liegt am verwendeten Speichermedium (CD) und an der ADPCM-Kompression, die es der Hardware erleichtert, tolle Musik ins Spiel einzubinden: Sowohl dem Saturn als auch der Playstation stehen nur 512 KByte für Sound-Daten bzw. Samples zur Verfügung – für den Saturn zu wenig, dank 1:4-Kompression für die Playstation aber ausreichend. Akustisch ist die Playstation also die beste Maschine, denn dank CD hängt sie auch das N64 ab: Glasklare Audio-Tracks jeder Stilrichtung können als Hintergrundmusik von CD gespielt werden, außerdem nützt Sony natürlich den größeren Speicherplatz der Silberscheibe. Aufgrund des begrenzten Speichers eines N64-Moduls werden Musik-Sample und Sprachausgabe von Nintendo seltener eingesetzt als von den Playstation-Musikern und klingen magerer als die Sony-Sounds. Um Speicherplatz zu sparen, wird oft mit einer niedrigeren Frequenz gesampelt, viele Nintendo-Sounds dünneln gar nur mono aus den Boxen! Bei Nintendo klingt und singt nicht ein spezieller Soundchip, sondern der Co-Prozessor, der auch andere Aufgaben (z.B. Grafik) zu bewältigen hat. Um optisch keine Einbußen zu haben, beschränken viele Nintendo-Programmierer den akustischen Aufwand. Fazit: An voll ausgespielten Techno-Tracks wie in "Ridge Racer" und minutenlanger Sprachausgabe wie z.B. in "Soviet Strike" werden sich Nintendo-64-Besitzer so bald nicht erfreuen.

In Bezug auf bildschirmfüllendes Video (FMV) ist das N64 den CD-Konsolen unterlegen: Render-Intros wie in "Tekken" oder die FMV-Szenen eines "Wing Commander" beherrscht die Nintendo-Konsole nicht. Denn Videosequenzen in brauchbarer Qualität sind zu speicheraufwendig für den begrenzten Platz eines Moduls. Außerdem besitzt nur die Playstation einen Decoder für Motion-JPEG-Komprimierung, die für brillante Bildqualität und ruckfreie Bewegungen sorgt. Der Saturn steht unentschieden in der Mitte: Dank CD-ROM zaubert auch er minutenlange FM-Videos auf den Bildschirm. Da er jedoch keinen JPEG-Chip besitzt, sehen die Filmschnipsel nicht so gut aus wie auf der Playstation. Das MPEG-Modul, das Ihr für den Saturn kaufen könnt, schafft nur theoretisch Abhilfe: Bislang nützen nur "Gun Griffon" und eine japanische Version des Rollenspiels "Lunar" die Erweiterung, um eine Filmshow von höchster Qualität zu inszenieren.



Filmsequenzen wie die FMV-Schnipsel in "Wing Commander 4" (Playstation) oder das Intro von Segas "Gun Griffon", das nur ein MPEG-Cartridge unterstützt, kann auch das N64 nicht bieten: Intros und Zwischensequenzen (ganz unten: "Bombman 64") sind kurz und in Echtzeit berechnet.



Am meisten tollerlose Saturn-Umsetzung (Mitte) des Playstation-Hits "Wipeout 2097" zeigt die Folgen fehlender Transparenz-Möglichkeiten: Während auf der Playstation (linkes Bild) Düsenstrahl und Effekte schon deutlich wirken, muß der Saturn lichte Texturen verwenden. In diesem Bereich überschlagen ist das Nintendo mit seinem Alpha-Kanal, der Transparenz in 255 Stufen ermöglicht ("Extreme G" ganz rechts).

Eine ausführliche Tabelle mit allen technischen Daten und Wertungen findet Ihr auf der abschließenden Seite 26.

Software Vergleich SPIELE OHNE GRENZEN

- 1 ohne Umgehungen
- 2 inklusive Paynola
- 3 Prozentsatz am Gesamt-Angebot für die Playstation
- 4 Prozentsatz am Gesamt-Angebot für das SNK
- 5 Prozentsatz am Gesamt-Angebot für den Saturn

Software verkauft Hardware: Auf diesem Grundsatz basiert das Videospielgeschäft. Für Euch, die Spieler, ist nicht nur die Hardware-Power interessant oder die Funktionalität des Controllers, sondern vor allem Anzahl und Qualität der Spiele. Hier unterscheiden sich die drei Konsolen radikal: Der unüberschaubaren Auswahl an Playstation-Spielen steht eine kleine, aber feine N64-Palette gegenüber: Spielspaßnieten gibt's auch für die Nintendo-Konsole, doch sauber programmierte Großproduktionen überwiegen – noch. Der Saturn liegt mit über 200 PAL-CDs qualitativ im Mittelfeld. Den guten Gesamteindruck der Sega-Spielepalette (Highlights in jedem Genre) schmälern die Zukunftsaussichten: Ab 1998 geht die Zahl der Saturn-Neuerscheinungen deutlich zurück. Unser Software-Vergleich schafft Durchblick: Auf den folgenden Seiten empfehlen wir Euch für jeden Spielertyp die optimale Konsole.

Beat'em-Up

Wer auf Prügelspiele steht, der kauft sich eine Playstation oder Segas Saturn darin können weder die indizierte Rare-Prügeler noch die US-Entwicklungen "Wargods" (MANIAC-Wertung: 63%), "Dark Rift" (69%) und "Mace" (70%) etwas ändern. Für die Sony-Konsole sind einige der besten Prügel-spiele aller Zeiten erhältlich (zum Beispiel die "Tekken"-Serie, ernsthafte Duell-Titel ("Bushido Blade", "Dynasty Warriors"), aber auch fantastische Science-Fantasy-Bolzereien mit hohem Schauwert ("Bloody Roar"). Namco, Capcom und Koei, Square und Hudson – alle japan-Hersteller widmeten der Sony-Konsole mindestens ein wegweisendes Polygon-bzw. 3D-Beat'em-Up, doch keines der genannten Software-Häuser hat bisher eine N64-Keilerei entfacht. Da Nintendo selbst nach "KI" kein zweites Beat'em-Up produzierte, sind auch die Saturn-Besitzer besser dran als prügelneidige Mario-Anhänger: Sega und Verbündete (z.B. Atlus) versorgen Euch mit hervorragenden 3D-Prügelgeilen wie "Dead or Alive" oder "Last Bronx". Außerdem werden 2D-Klassiker von Capcom ("Street Fighter"-Serie) und SNK ("KoF", "Samurai Shodown")

auch für den Saturn umgesetzt. Segas RAM-Cartridge sorgt dafür, daß die SNK-Prügler sogar noch eine Spur besser aussehen als auf der Playstation.

Shoot'em-Up

Im Shoot'em-Up-Bereich (egal ob grüfziger Ego-Shooter oder effektgespickte Weltraumschieserei) hat das N64 in kürzester Zeit alle Konkurrenten hinweggefegt: Wer hallern möchte und weder vor schwindelerregender Geschwindigkeit, noch vor derber Gewalt zurückschreckt, der sollte zu Nintendo greifen. Das Action-Angebot auf der Playstation ist zwar gewaltig, qualitativ aber durchwachsen. Den besten Ego-Shootern "MDK" (MANIAC-Wertung: 87%), "Exhumed" (85%) und "Disruptor" (79%) stellen N64-Entwickler die grafisch bombastischen 3D-Metzeleien "Golden Eye" (89%) und "Turok" (85%) sowie die exklusive N64-Version eines indizierten Klassikers gegenüber.

Auch bei den Jet- und Hubschrauberspielen erwartet die Sony- und Sega-Fans durch Nintendo harte Konkurrenz: Mit "Lylat Wars" fliegt Nintendo in eine völlig neue Science-fiction-Dimension: Setas "Wild Choppers" – der lange angekündigte Konkurrent für 32-Bit-Fliegergeilen à la "Thunderhawk 2" und "Gunship" – ist hingegen bis heute nicht erschienen. Nur im Bereich traditioneller 2D-Scroller kann das N64 seinen 32-Bit-Konkurrenten nicht das Wasser reichen: Von Konami-Klassikern wie "Gradius", "Parodius" und "Nemesis" sowie deren modernen

Die Hardware-Schöpfer als Spiel-Autoren

SONY

Spielenentwicklung: seit 1983
Eigene Spiele: insgesamt 80
Eigene Spiele für Playstation: davon mit 111

Nintendo

Spielenentwicklung: seit 1983
Eigene Spiele: insgesamt 140
Eigene Spiele für Nintendo 64: davon mit 8 (6%)
Eigene Spiele für Sega MANIAC: prämiert: 6

SEGA

Spielenentwicklung: seit 1983
Eigene Spiele: insgesamt 450
Eigene Spiele für Saturn: davon mit 111
Eigene Spiele für Sega MANIAC: prämiert: 6

Top 5

Street Fighter Ex plus	Capcom	90%
Bushido Blade	Square	88%
INDIZIERT	Nintendo	88%
Tekken 2	Namco	87%
Fighting Vipers	Sega	87%

Jump'n'Run

Hüpfspiele sind von jeher eine Domäne von Nintendo und seinen Partnern – erst in diesem Winter versuchen die Playstation-Entwickler 3D-Terrain gutzumachen. Allein "Mario 64" rechtfertigt den Kauf der Konsole, in Japan wurschteln bereits zahlreiche Hersteller an ähnlichen Jump'n'Run-Eskapaden. Nintendo verspricht mit dem neuen "Yoshi's Story" eine Mischung aus traditionellem 2D-Hüpfvergnügen und neuartigen 3D-Effekten – wir hoffen auf einen ausführlichen Bericht in der nächsten MANIAC. Nach einem lahmnen Start (letztes Jahr tummelten sich lediglich "Crash Bandicoot" und "Pandemonium" auf der Playstation) hat Sony in diesem Sektor ganz schön aufgeholt: Zeitgleich mit "Crash 2" erschien das zweite "Pandemonium" sowie der niedliche "Croc", den Argonaut für Fox produzierte. Weiterhin erwarten wir "Gex 2" und ein neues "Earthworm

Lylat Wars	Nintendo	90%
Golden Eye	Nintendo	89%
INDIZIERT Williams		88%
Colony Wars	Psygnosis	88%
MDK	Interplay	87%

Game Buster

Mit einem ... überlegen: Ausgestattet mit ... 99 Leben ... Ihr Bowser, Mr. ... und ... ohne ... die Knie. Dazu ... Codes, ... Rubrik entnehmt, ... der ... für den ... als ... N64-Version "Game Killer" ... und soll ... auf Chipcard-verarbeiten.



Anbieter: Datal
Systeme: Playstation, Saturn
Preis: 80 Mark

Dein Schläger ist eine Waffe

...und Fairness nur ein Wort.

TENNIS ARENA ist Tennis total - natürlich in 3D: Mörderische Matches für bis zu acht Spieler. Auch Tennisregeln an der veränderten Linie der Welt. Zehn Spielcharaktere, gegen die Tennispros Musterknaben sind. Flüssige Bowling-Schläge, angetriebenes Schlägergepäck und Turniermodus. In **TENNIS ARENA** kann man Tennis endlich so spielen, wie man es schon immer wollte. Courtlines, Netze, Ball mit dem Powerschlag.

TENNIS Arena



smart dog



Jim" – beide sollen leicht modifiziert auch für das N64 erscheinen. Verlierer im Jump'n'Run-Wettkampf ist der Saturn, der seit "Nights" keine Hüpfeskape mehr erlebte. Immer noch witzig sind "Rayman" sowie die 16-Bit-Umsetzungen "Earthworm Jim 2", die brav scrollend an alte 2D-Zeiten erinnern.

Top 5

1	Super Mario	Nintendo	96%
2	Nights	Sega	87%
3	Crash Bandicoot 2	Sony	88%
4	Rayman	Ubisoft	86%
5	Croc	Fox	85%



DIE RICHTIGE WAHL FÜR JEDEN SPIELETTYP

	PS	PS	N64
Beat'em-Up	★★★★	★★★★	★★
Shoot'em-Up	★★★★	★★★★	★★★★
Jump'n'Run	★★	★★★★	★★★★
Sportspiel	★★★★	★★★★	★★★★
Rennspiel	★★★★	★★★★	★★★★
Strategie	★★	★★★★	★
Action-Adventure	★★	★★★★	★
Rollenspiel & Adventure	★★★	★★★★	★

Sportspiele

Hier herrscht ein harter Wettkampf zwischen den drei Konsolen: Momentan existiert eine unüberschraubare Menge von Sportspielen für die Playstation (viele davon gibt's auch für Saturn), doch bereits die ersten Fußball- und Eishockey-Spiele für das N64 lassen den Vorsprung zusammenschmelzen. Electronic Arts' wankelmütiges N64-Engagement spielt dabei kaum eine Rolle, denn das 64-Bit-"FIFA Soccer" war eine Enttäuschung.

Dafür bietet Konami mit dem Nintendo-exklusiven "International Superstar Soccer 64" das bislang beste Konsolen-Fußball, während sich das fetzige Eishockey-Gebolze "Wayne Gretzky 3D" von Midway sogar mit EAs brandneuem "NHL 98" (für Playstation und Saturn) messen kann. In Japan sind für das N64 bereits zwei überdurchschnitt-

Rennspiele

Die Playstation steht unumstritten auf der Pole Position: Mit "Ridge Racer" begann für PS-Fetischisten das goldene 32-Bit-Zeitalter, seitdem vergeht kein Monat ohne neue Playstation-Raserei. Für die Sony-Konsole gibt's gute Rennspiele jeder Klasse: Mit "Porsche Challenge" erhielt Namcos "Ridge Racer"-Zyklus hochkarätige Konkurrenz, wer die asphaltierten Pfade der Zivilisation verlassen möchte, der spielt das französische "V-Rally". Sonys "Rally Cross" oder "Monster Trucks" von Psygnosis. Zwischen Porscheausflügen und Rally-Abfahrten haben sich spannende Tourenwagengefecht-

Top 5

1	ISS 64	Konami	91%
2	NFL Quarterback Club	Acclaim	90%
3	NHL 98	Electronic Arts	88%
4	NHL Breakaway 98	Acclaim	88%
5	Wayne Gretzky 3D	Midway	87%
6	PGA Tour 98	Electronic Arts	83%

liche Baseball-Simulationen erschienen, für American-Sports-Kenner unerlässlich ist aber Acclains ultrarealistisches "NFL Quarterback Club". In Bezug auf die Quantität ist die Playstation jedoch bereits auf und davon – jeden Monat erscheinen neue Mannschafts- und Einzelsportspiele, NBA-Basketball-Lizenzen, Golfsimulationen und Extremsport-Eskapaden. Dem Saturn fehlen Meisterwerke wie "ISS 64", zur stattlichen Zahl von Acclaim- und EA-Sports-Umsetzungen kommen aber noch die Saturn-exklusiven Spiele von Sega: "Worldwide Soccer 98", "Athlete Kings" und "NBA Action". Gespannt sind wir auf "Winter Heat", das es nach unserem ersten Eindruck locker mit Konamis "Nagano" (nur für Playstation und N64) aufnehmen kann.

Lichtpistolen

virtuellen Feuergefecht. Benötigt Ihr eine Lichtpistole? Während das N64-Aufsatz für das Joypad auf sich wartet, nutzt man eine Vielzahl unterschiedlicher Modelle. In Grundsatz unterscheidet man auf der Playstation zwischen "Analog" und "Digital". Die Analog-Modelle sind die einfachsten an den Joypad-Pol gesteckt werden und der "Analog" Version "Analog 43" hat der zusätzliche ein Kabel am Video-Ausgang der Konsole stecken. Wichtig: Die Analog-Konsole eignet sich ausschließlich für die Firmen eigenen Spiele: "Time Crisis" und "Gun Super/Point Blank". Zahlreiche Fremdhersteller bieten eine Fülle von Pistolen mit Zusatzfunktionen wie Laserpointer und automatisches Nachladen an. Besonders witzig das Modell mit Laserpointer von "Axi" (ca. 130 Mark) im Fachhandel erhältlich, das das Ziel auf dem Bildschirm mit einem Laserstrahl markiert und somit für mehr Treffsicherheit sorgt. Für den Saturn ist nach wie vor das Sega-eigene Modell zu empfehlen, das hervorragend in der Hand liegt. Die modifizierten Sega-Modelle umsetzungen spielen sich damit wie in der Spielhalle.

RGB-Kabel

Verwischte Schatten in der Bildschirmdarstellung sind ein Problem, das durch das RGB-Kabel gelöst werden kann. Das RGB-Kabel ist ein Kabel, das die Konsole mit dem Fernseher verbindet und die Bildqualität verbessert. Es gibt verschiedene Modelle, aber das von GT-Elektronik ist das beste. Es ist ein Kabel, das die Konsole mit dem Fernseher verbindet und die Bildqualität verbessert. Es gibt verschiedene Modelle, aber das von GT-Elektronik ist das beste. Es ist ein Kabel, das die Konsole mit dem Fernseher verbindet und die Bildqualität verbessert.



Anbieter: GT-Elektronik
System: Nintendo
Preis: 60 Mark

te wie z.B. Codemasters "Toca" platziert. Wer sich für Serien-Coupees und ihre Renn-Modifikationen nicht erwärmt, wird mit Psygnosis' "Formel 1 '97"-Simulation bedient oder wagt mit "Andretti Racing" und "Nascar Racing" dramatische Ausflüge in amerikanische Asphalt-Arenen. Während in den genannten Disziplinen das Nintendo 64 nicht mithalten kann, setzt es bei den futuristischen Rennspielen zum Überholen an: Psygnosis' "Wipe Out 2097" (auch für den Saturn) wurde kürzlich von Acclains N64-exklusivem "Extreme G" eingeholt und soll angeblich auch für das N64 umgesetzt werden. Auch auf dem Wasser ("Wave Race 64") und bei den Cartoon-Rasereien ("Diddy Kong Racing") schlägt Nintendo die Sega- und Sony-Konkurrenz: "Wave Race" ist schneller und spannender, schöner und physikalisch realistischer als Sonys spielerisch ähnliches "Rapid Racer". Diddy Kong läßt wiederum das angestaubte "Motor Toon GP 2" und den Sechsspieler-Kracher "Street Racer" (für Playstation und Saturn) stehen. Nicht zuletzt dank "Sega Rally" konnte Sega im PS-Sprint der Konsolen lange mithalten. Erst in den letzten Wochen verlor der Saturn den Anschluss an die Spitzenreiter: Die Eigenentwicklungen ("Formula Karts" und "Touring Car") sind lasch im Vergleich zur Konkurrenz, die meisten Titel von Infogrames-Ocean, EA

Importadapter

Ihr habt von fremden und exotischen Konsolen gehört? Mit dem Importadapter steht euch die Welt der ausländischen Konsolen offen. Die Rückseite des Adapters steckst ihr in die Rückseite der Konsole, die Vorderseite in das Spiel. Der Adapter gibt euch die Möglichkeit, ein Spiel von einer anderen Konsole zu spielen. Er ist ein Adapter, der die Konsole mit dem Spiel verbindet. Er ist ein Adapter, der die Konsole mit dem Spiel verbindet. Er ist ein Adapter, der die Konsole mit dem Spiel verbindet.

GT-Elektronik
Nintendo 64
60 Mark

Funk-Pads

Ein wichtiges Feature für Spieler, denen der Kabelsalat auf die Nerven geht, ist das ferngesteuerte Pad, das die Fernbedienung ihre Steuersignale an ein Empfänger, das ihr davor an Ihrer Konsole befestigt hat. Merkwürdige Zeitverzögerungen treten nicht auf. Allerdings darf kein Mädelstern zwischen Pad und Empfänger stehen, denn die Elektronik reagiert mit blockierten Signalen. Besonders empfehlenswert ist das "Perma-Pad" für die PlayStation, das durch Lautstärke- und Kapazitätsglieder auch für die Sega-Konsole eingesetzt werden kann. Es ist optimal geformt in Ihrer Hand liegt für die Sega-eigenen Funkpads erste Wahl. Auch diese Pads (ca. 90 Mark) arbeiten im MANIAC-Test zuverlässig.



Anbieter:
Interact,
System: PlayStation,
Preis: 90 Mark

die Playstation. Den Konkurrenten "Z" gibt's ebenfalls nur für die Sony-Konsole. Auch der Saturn hält strategische Leckerbissen (u.a. das Strategie-RPG "Mystaria") für Euch bereit, doch nur wenn Sega weitere Japan-Highlights ("Advanced World War", "Lungrisser") nach Deutschland holt, bleibt die Konsole konkurrenzfähig. Ganz schlecht sieht's auf dem N64 aus: Wer sich zum Sternen- und Fantasy-General herufen fühlt, schaut auch 1999 noch in die Röhre, denn als einziger Titel ist das zivile "Sim City 2000" angekündigt. Selbst wenn Nintendo sich entschließt, den Klassiker "Fire Emblem" 64-Bit-gerecht aufzupeppen, ist das noch lange kein Grund für einen Triumphzug: Weder das 8-Bit-Original noch die beiden Super-NES-Fortsetzungen wurden ins Englische oder Deutsche übertragen.

Top 5

1	Command & Conquer 2	98%
2	Command & Conquer	87%
3	Warcraft 2	85%
4	Electronic Arts	83%
5	SimCity 2000	79%

Strategie

In Japan sind Strategiespiele für Sony, Sega und Nintendo-Konsolen beliebt, doch leider wird nur selten ein Fernost-Highlight ins Englische oder gar Deutsche übersetzt – die üblichen Ausnahmen sind Konamis "Van dal Hearts" (Playstation) und Segas "Dragonforce". So ist's den zahlreichen PC-Übersetzungen aus den USA und England zu verdanken, daß die Playstation trotzdem zur idealen Hardware für Joypad-Strategien wurde: Nach den Echtzeit-Feldzügen "Command & Conquer" und "Warcraft" (beide auch für den Saturn erschienen), kommt "C&C 2" jetzt exklusiv für

und Konami werden nicht mehr für den Saturn umgesetzt. Segas eigener "Scud Race"-Automat wiederum überfordert die Heim-Hardware – Umsetzung schwierig.

Top 5

1	Rage Racer	90%
2	Porsche Challenge	89%
3	Sega Rally	89%
4	Wave Race 64	88%
5	Extreme G	87%

Acclaim
Formel 1 '97
Psygnosis



Endlich startklar? Nach vielen Verschiebungen soll der revolutionäre 64DD-Speicher im Frühjahr '98 ausgeliefert werden. Die Datenträger fassen 64 MByte und sind beschreibbar.

Früher war die Welt noch in Ordnung: Hier Nintendo, dort Sega und für beide galt das gleiche Speichermedium: ROM-Cartridges waren optimal für Spiele; schnell, zuverlässig, aber verdammt teuer in der Produktion. Im Ge-

Speicherpoker 1998

gensatz zur CD-ROM benötigen Module kein aufwendiges Laufwerk, sondern nur einen simplen Modulschacht. Trotzdem hat sich die CD als Spielmedium etabliert: Zwar mußten sich die Playstation- und Saturn-Spieler an Ladezeiten gewöhnen, profitieren dafür aber von minutenlangen FMV-Sequenzen, CD-Audio und günstigen Softwarepreisen. Doch nun zeigt ausgerechnet Nintendo, die bisher am klassischen Modul festhalten, den Weg der Konsolen ins 21. Jahrhundert: Das angekündigte 64DD ist ein robustes, wiederbeschreibbares Medium, das ab dem nächsten Jahr alle Nintendo-Konsolen zieren soll. Für 200 Mark erhält ihr voraussichtlich das zusätzliche Laufwerk, das unter die N64-Grundkonsole gesteckt wird. Ab dann könnt ihr umfangreiche Spielstände (z.B.

von Rollenspielen) speichern, Spielfiguren erschaffen und z.B. über das Internet verschicken. Bisher haben Sony und Sega auf die Ankündigung des beschreibbaren Speichers nicht reagiert, doch früher oder später werden sie nachziehen. Zur magnetischen 64DD (die technisch der populären "Zip"-Disk für den PC ähnelt) gibt es Alternativen. Sei es Sonys Minidisk, die wiederbeschreibbare CD-RW oder gar die DVD. Letztere ist im Moment noch nicht beschreibbar, außerdem kann ihr enormer Speicherplatz von Spielen noch nicht sinnvoll genutzt werden. Eine Ankündigung, welche Speichertechnologie Playstation 2 und Segas „Dural“ verwenden, erwartet die spielende Welt mit Spannung. Mini-Disc, DVD oder CD-ROM – die zur Wahl stehenden Medien erklärt Euch unsere Tabelle.

NUR LESEN

	Medium	ROM-Modul	CD	DVD	Minidisk	ZIP-Disk	6400	LS-Floppy
	Hersteller	Nintendo	diverse	diverse	Sony, Sharp, Seiko, Epson	Fuji, Iomega,	Alps (für Nintendo)	M3, Matsushita, Kotobuki Electronics, Compaq
	Typ	ROM	optisch, 5,25"	optisch, 5,25"	magnetooptisch, flexible Disk	magnetisch	magnetisch, flexible Disk	magnetisch
	Kapazität	typ. 1 bis 16 MByte (64 bis 128 MBit)	650 MByte	4,7 GB-17 GB	140 MByte	100 MByte	64 MByte	120 MByte
	Transferrate	5 MByte/s	300-600 KByte/s	typ. 1,4 MByte/s	150 KByte/s	300/980 KByte/s (parallel/SCSI)	1 MByte/s	typ. 200 KByte/s
	Lesen							
	Zugriffszeit	<1ms	100 ms	190 ms	400 ms	300 Mark	nicht bekannt	110 ms
	Laufwerk	entfällt	150 Mark (4-fach-Speed)	600 Mark	300 Mark	300 Mark	200 Mark	300 Mark
	Endkundenpreis	über 20 Mark	1 Mark	2 Mark	3 Mark	5 Mark (100 Mark)	unter 5 Mark (geschätzt)	1 Mark
	typ. Herstellkosten							
	Medium							
	Einsatz	Nintendo 64, alle 16-Bit-Konsolen	für Texte, Bilder, Musik & Software, Anwendungen, Sony Playstation, Sega Saturn	Filme, Musik, PC-Software,	Musik, Speicher für digitale Kameras (Sharp MD-PS 1)	Jede Art von Daten im PC-Bereich	nur als alternatives Speichermedium für das Nintendo 64	siehe Zip-Disk
	Bemerkungen	schnellste Transfer-rate & Zugriffszeit, deswegen keine Ladezeiten, aber sehr teure Herstellung, geringe Kapazität	langsam, billiges Medium, noch ohne leicht wirksamen Kopierschutz. Als CD-RW auch beschreibbar, aber teuer und umständlich	schnelle, neue Technologie, Einsatz z.B. im Video-Bereich (DVD-Video), hohe Speicherkapazität	langsam, günstiges, attraktives Medium, setzt sich im Audio-Bereich als Magnetbandersatz langsam, aber sicher durch	schnell, günstiges Medium, unempfindlich, unkomplizierte Laufwerksmechanik	Das erste beschreibbare Medium im Videospielbereich nur mit dem kompatibel	kompatibel zum 3,5"-1,44 MB-Diskettenformat, langsames Laufwerk

Spielerhersteller 97/98

PS SA N64

WER UNTERSTÜTZT WELCHE KONSOLE?

	PS	SA	N64
Acclaim			
Activision			
Atlus			
Bandai			
BMG			
Capcom			
Codemasters			
Crystal Dynamics			
Eidos ¹			
Electronic Arts ²			
Gremlin ³			
GT interactive			
Hudson			
Imagineer			
Interplay			
JVC			
Koei			
Konami			
LucasArts			
Midway ⁴			
Mindscape ⁵			
Namco			
Nintendo			
Infogrames-Ocean			
Psygnosis			
Sega			
SNK			
Square			
Sony			
Taito			
Tecmo			
Ubisoft			
Virgin ⁶			

¹ Incl. Gore und Domark
² Incl. Origin, Bullfrog und Maxis
³ Incl. DMA
⁴ Incl. Atari und Williams
⁵ Incl. SSI
⁶ Incl. Westwood

Unterstützung: Der Hersteller hat bereits Spiele für diese Konsole entwickelt und wird das Gerät auch im nächsten Jahr noch konsequent unterstützen.
 Engagement: Der Hersteller veröffentlicht einzeln Spiele für dieses System, andere Plattformen (u.a. auch der PC) werden aber stärker unterstützt.
 Keine Unterstützung: Der Hersteller wird in Zukunft voraussichtlich keine Spiele für dieses System entwickeln bzw. veröffentlichen.

Action-Adventure

Als "Action-Adventure" definiert MANIA! jene Titel, die neben Geschicklichkeit (für Hüpf- oder Ballereinlagen) auch Grips und Orientierungssinn von Euch verlangen. Wer auf Kartographie und Rätsel steht, fühlt sich wohl; sowohl in Begleitung der wohlgeformten Lara ("Tomb Raider

SYSTEM	ANY DES SPIELS	EMPF. PREIS
Playstation	Platinum Range/Klassiker	50 Mark
Playstation	Neuheit (Sony)	ab 90 Mark
Saturn	Neuheit (Sega)	ab 90 Mark
Playstation	Neuheit (Fremdhersteller)	90-120 Mark
Nintendo 64	Neuheit (Nintendo)	ab 100 Mark
Nintendo 64	Neuheit (Fremdhersteller)	ab 130 Mark

Mehrspieleradapter

Im heimischen Spiel-Dungeon steigen regelmäßig heiße Zock-Ses-sons. Mit einem Mehrspieler-Adapter (vier zusätzliche Ports unter einem Gehäusel) müsst ihr niemandem den anderen beim Ballern oder Raser-Erscheinen. Einige Spiele unterstützen sogar zwei Multi-Paps: In "Micro-Machines V3" (Playstation) drängen sich bis zu acht Raser gegenseitig in dem fiktionalen Saturn-Bambusmännchen. Folgt gar zu zehnt in die Todesarena.

Anbieter: Sony, Sega
Systeme: Playstation, Saturn
Preis: 110 bis 50 Mark

Analog-Pads

Analogpads sind für alle drei Systeme erhältlich und erlauben im Gegensatz zu Digital-Modellen eine gefühlvolle Steuerung, vor allem bei Renn- und Geschicklichkeitsspielen. Während für den Saturn nur das Sega-Pad (meist im Bundle mit dem Spiel "Nights" für ca. 120 Mark) lieferbar ist, stehen für die Playstation mehrere Modelle zur Wahl. Das "Neoson" von Namco (ca. 90 Mark) ist quasi ein Lenkrod in Pad-Form, bei dem zu-cher eine Lenk- und eine angebracht sind. Durch den verbleibenden Pad-Haufen wird das Lenkrod simuliert. Bei Sony-Analogpad bietet zusätzlich zu den Standard-Funktionen gleich zwei analoge Mini-Sticks.

Anbieter:
Sega
Playstation
Preis: 60 Mark
bis 100 Mark

Top 5

1	Castlevania	89%
2	Konami	
3	Tomb Raider	89%
4	Eidos	
5	Tomb Raider 2	87%
6	Eidos	
7	Abe's Oddysee	87%
8	GT	
9	Legacy of Kain	86%
10	Crystal Dynamics	

Rollenspiele & Adventures

Kommen wir zu den Stiefkindern des Konsolen-Business: Spielen, die auf dem PC sehr erfolgreich sind, sich auf deutscher Nintendo-, Sega und Sony-Hardware aber noch nicht etablierten. In der letzten Rubrik unseres Software-Vergleich fassen wir Rollenspiele und Adventures zusammen, da es von beiden Spieltypen in Deutschland nur eine Handvoll gibt. Doch egal ob Hitpoint-sprühende



Neben Sony engagiert sich auch Sega auf dem (hierzu-lande) stiefmütterlich behandelten Rollenspielsektor.

Fantasy-Duelle oder Expeditionen an mysteriöse Kultstätten – die Playstation (mit einigen Einschränkungen auch der Sega Saturn) ist hier die Konsole Eurer Wahl. Für das Nintendo 64 ist noch kein einziges Adventure auch nur angekündigt, in Bezug auf Rollenspiele verweist Nintendo seit zwei Jahren auf das 64DD. Im Klartext: Mit einem Rollenspiel in der Größe und Komplexität von "Final Fantasy" können deutsche N64-Spieler erst knapp vor dem Jahr 2000 rechnen. Obwohl Sega die Marktbeherrschung der Playstation in Bezug auf PC-Umsetzung zu spüren bekommt (viele Hersteller machen nix mehr für den Saturn), hält ihre Konsole bei Rollenspielen und Adventures noch tapfer mit: Das humorige "Discworld 2" wurde sogar noch vor der Playstation-Version ausgeliefert, in Bezug auf Rollenspiele halten Sega und sein Rollenspiel-Partner Game Arts die Spieler mit Übersetzungen von "Panzer Dragoon Saga" und "Albert Odissee", "Rayearth" und "Grandia" (Bild links) bei Laune.

Top 5

1	Final Fantasy 7	90%
2	Square	
3	Wild Arms	86%
4	Sony	
5	Discworld 2	85%
6	Sony, Virgin	
7	Bamphomet's Fluch 1 & 2	83%
8	Sony	
9	Suikoden	74%
10	Konami	

FIT FOR



50 Level und untrainiert?
Sie verlieren. Was Crash kann,
müssen Sie schon längst können.
Unser Ernährungstip: Zwischen den Übungen
öfter mal einen Apfel.

8 Übungen für Siegertypen.

1. Kriechen

Zum Aufwärmen 20 m zügig kriechen. Kopf hoch und Oberkörper nah am Boden halten.



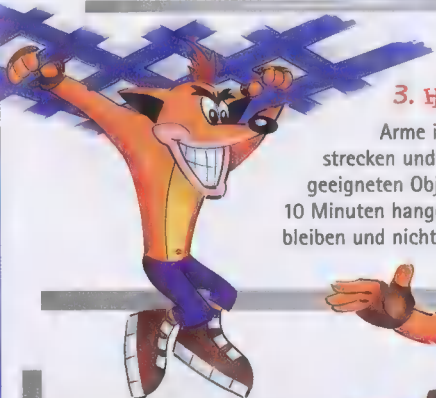
2. Rutschen

Anlauf nehmen und mit Socken 50 m über einen Parkettboden rutschen. Wiederholen Sie dies mind. 5 mal.



3. Hangeln

Arme in die Luft strecken und an einem geeigneten Objekt 2 mal 10 Minuten hangeln. Ruhig bleiben und nicht baumeln.



4. Schlittschuhlaufen

Mit mind. 25 km/h über eine Eisfläche. Fortgeschrittene probieren Pirouetten und Saltos.



5. Fliegen

Leihen Sie sich einen Raketenrucksack, studieren Sie die Bedienungsanleitung sorgfältig, und fliegen Sie zwei Stunden unter einer Zimmerdecke.



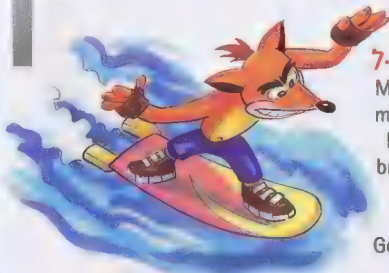
6. Buddeln

Suchen Sie ein Feld aus weicher Erde, und graben Sie zwei Tunnel mit mind. je 5 m Länge. Ohne Hilfsmittel!



7. Powersurfen

Montieren Sie einen max. 50 PS starken Motor an Ihr Surfbrett. Dann bei 4-8 Windstärken für 4 Stunden surfen. Geübte tanken Nitro statt Benzin.



8. Bauchplatscher

Aus mind. 1 Meter Höhe auf die Vorderseite fallen lassen. Erforderliche Grundvoraussetzung: Waschbrettbauch.





2000-01

Lenkräder

...alte ... erhältlich sind
... Le ... ader, mit de
... den Spiel ... Fahrgefüh
... in Hause ... Stadt per ...
... steuern ihn ... in se Weise analog ... nach
... ihr leicht die oder reißt das Lenkrad
... extrem ... der Lenker Auswahl bloß
... Verat ... Features und die Kompa
... tibilität: Manche Modelle können mit ...
... dene Konsolen angeschlosser ... en, ... von
... 'Mad Catz', 'Interacy' und 'Blaze'
... Versionen für alle Systeme erhält ... ein
... bei der Kaufentscheidung

Anbieter:
Systeme:
Playstation, ...
Nintendo 64
Mark (mit
und ohne Pedale)



MANIAC hat sich für Euch umgehört und neugierig in die Entwicklungslabors der wichtigsten Hersteller gelinst. Fazit der Spielerecherche: Die meisten Entwickler haben

Zukunft welche Hardware unterstützen. Wir haben uns auf die 33 weltweit wichtigsten Anbieter beschränkt und nur Hersteller in die Übersicht aufgenommen, die mehr als zwei oder drei Spiele pro Halbjahr entwickeln.

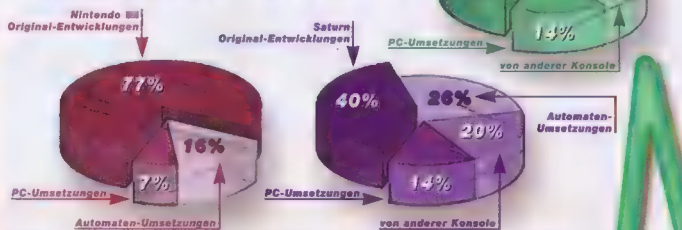
Software

Perspektiven

Eine Hardware ohne Software- bzw. Spielenachschub ist tot. Daran können auch beeindruckende technische Daten nichts ändern. Doch woher soll man wissen, welchem Gerät die Zukunft gehört und für welche Konsole bald keine Software mehr erscheint?

sich für eine, maximal zwei Konsolen entschieden und lassen die dritte links liegen. Anhand unserer Tabelle (die sich auf der vorherigen Seite befindet) seht Ihr, welche Firmen momentan und in

Neuentwicklungen oder alle Kamellen



PAL-Releases pro Monat

1995

1996

1997

Playstation

Saturn

Nintendo 64

Nur in Japan wird noch mit Hochdruck an neuen Saturnspielen getüftelt. Die meisten US- und Europa-Spiele (darunter viele PC-Umsetzungen) kommen nicht mehr für den Saturn. Spätestens 1999 versiegt auch der Software-Strom aus Fernost. ★★ Die ganze Welt hat sich auf die Playstation eingeschworen, über mangelhaften Spielenachschub müssen sich Sony-Freunde nicht beklagen. Bis zum Jahr 2000 erwarten wir noch Hunderte von neuen Playstation-CDs. ★★★★★ Die Nintendo-Maschinerie kommt in Schwung: Während japanische Entwickler noch zwischen Sega, Sony und Nintendo schwanken, interessieren sich immer mehr amerikanische, englische und französische Programmierer für Nintendos 64-Bitter: Auf lange Sicht erhält das N64 ähnlich viele Spiele-Neuheiten wie die Playstation. ★★★★★

25
20
15
10
5
0



Hardware-Kaufberatung

DAS TESTERGEBNIS

Judgment Day: Die Facts und Erkenntnisse der letzten neun Seiten fassen wir hier zu einer handlichen Tabelle zusammen. Jede Konsole bewerten wir in 16 Kriterien – von der Hardware-Leistung bis zur Qualität der Spiele. Maximal lassen sich pro Sparte fünf Sterne rausholen – das bedeutet optimale Leistung in diesem Bereich. Mit einem Stern kennzeichnen wir die hingegen Kriterien, in denen die jeweilige Konsole überhaupt nichts bringt.

Maximal kann jede Konsole 100 Punkte erreichen – maximal fünfzig für Software-Angebot und -Perspektive, die andere Hälfte für die Technik. Qualität der Hardware und Zubehör. Neben den Video-Ausgängen und anderen zweitrangigen Bereichen sind uns die Punkte "Hardware-Leistung", "Grafik", "Zubehör", "Preis" und "Spieleperspektiven" besonders wichtig. Von diesen Faktoren hängen Langzeitmotivation und Spielspaß im Wesentlichen ab. Die genannten Kriterien sind uns einen Multiplikator 2 wert. Eine Konsole, die fünf Sterne in einem solchen Schlüsselbereich erhält (z.B. das N64 bei Hardware-Leistung) kassiert damit nicht fünf, sondern zehn Punkte.



Hardware-Leistung	★★★★	★★★★	★★★★★
Grafik	★★★	★★★★	★★★★★
Sound	★★★★	★★★★★	★★★
Anschlüsse & Ausgänge	★★★★	★★★★	★★★
Joypad	★★	★★★★	★★★★★
Zubehör	★★★★★	★★★★	★★★★
Preis/Leistung	★★★★	★★★★	★★★★
PUNKTZAHL	41	45	47
SPIELE			
Beat'em-Up	★★★★	★★★★★	★★
Shoot'em-Up	★★★	★★★	★★★★
Jump'n'Run	★★	★★★	★★★
Sportspiel	★★★★	★★★★★	★★★★
Rennspiel	★★★	★★★★★	★★★★
Strategie	★★	★★★	★
Action-Adventure	★★	★★★	★
Rollenspiele & Adventure	★★★	★★★	★
Spiele-Perspektive	★★	★★★★	★★★★
PUNKTZAHL	27	38	28
Gesamtergebnis	68	83	75

Lohnt sich die Sony Playstation?

Ja. Egal, auf welchen Spielertyp Ihr steht: egal, ob Ihr ein Joypad-Anfänger oder ein Dauerzocker in der dritten Generation seid – unter den vielen hundert Playstation-Spielen findet Ihr einige der besten Titel jedes Genres. Die gewaltige Software-Auswahl ist der Trumpf der Sony-Konsole, doch Vorsicht: Im Spielekatalog tummeln sich eine Menge Nieten. Technisch gibt es an der Playstation auch nach drei Jahre kaum etwas auszusetzen. Das 300-Mark-Gerät nimmt es noch mit den meisten Pentium-Konfigurationen auf.

Zukunftsaussichten: Auch im nächsten Jahr erwarten wir ungebrochenen Software-Nachschub für die Playstation. Wenn auch einige bislang Sony-treue Hersteller die Nintendo-Entwicklung aufnehmen, werden sie doch die Playstation nicht links liegen lassen. Erst 1999 wird die Anzahl der Spieleneuerscheinungen für die Playstation zurückgehen; kurz darauf wird die Konsole nicht kompatibel) Nachfolger ersetzt.



Lohnt sich Segas Saturn?

Ja – mit Einschränkungen. Wer im Fachhandel kauft (und nicht bei Kaufhof, Karstadt & Co.), kann neben den offiziellen PAL-Spielen von Sega auch auf die zahlreichen Japan-only-Titel für den Saturn zurückgreifen. Während Rollen- und Strategiespiele aufgrund unverständlicher Texte nur eine Minderheit interessieren, sind Action-, Renn- und Prügeltitel mit Hilfe eines Adapters für jedermann sofort zugänglich. Mit dem gewaltigen Spieleangebot der Playstation kann die Sega-Hardware aber auch dann nicht mithalten, wenn man alle Japan-Spiele dazuzählt: PC-Umsetzungen sinken gegen Null, Originalspiele werden in Europa und den USA kaum noch produziert. Technisch bleibt der Saturn konkurrenzfähig; und auch beim Zubehör kann es der Saturn mit Sony und Nintendo aufnehmen.

ZUBEHÖR
Rumble-Pak

Kurzer Zeit... Es sich das "Rumbi" von den... unterstützt wird... für... des... Spiel... vibriert... Impulse je nach... intensiveres Spielgefühl zu vermitteln. Neben dem... (von Nintendo für 40 Mark) gibt es... von... Hersteller. Besonders emp... wert... das preiswerte LMP-Modell, das im Gegensatz zu anderen Packs keine... Modelle mit integrierter Memory-Karte sind erhältlich

Gamester LMP
Nintend...
30 bis 60 Mark

SEGA SATURN PLAYSTATION NINTENDO 64

Typ	Hitachi SH2 (x2)	MIPS R3000A	MIPS 4300I
Architektur	32-Bit-RISC	32-Bit-RISC	64-Bit-RISC
	Je 25 MIPS	33 MIPS	100 MIPS
Taktfrequenz	Je 28,6 MHz	33,8 MHz	105,8 MHz
Co-Prozessor	SH1 (32-Bit-RISC, 20 MHz), 68EC000 (16-Bit-RISC, 11,3 MHz), VOP1 (32-Bit), VOP2 (32-Bit), DSP	GPU, DSP	DSP (64-Bit-RISC, 100 MHz)
Main	16 MBit	16 MBit	16 MBit
Video	12 MBit	8 MBit	8 MBit
Sound	4 MBit	4 MBit	8 MBit
CD-Puffer	4 MBit	-	-
Save-RAM	0,25 MBit	-	-
WERTUNG	★★★★	★★★★	★★★★★
Auflösung	320x224 bis 704x480	256x224 bis 640x448	320x240 bis 640x480
Farben	max. 16,7 Millionen	max. 16,7 Millionen	Immer 16,7 Millionen
Anti-Aliasing	nein	nein	ja
Transparenz	nein	in 5 Stufen	in 256 Stufen
Texture-Mapping	ja	ja	ja
Perspective correct	nein	nein	ja
Mip-Mapping	nein	nein	ja
Flat-Shading	ja	ja	ja
Gouraud-Shading	nein	ja	ja
JPEG	nein	ja	nein
MPEG	ja ¹	nein	nein
WERTUNG	★★★★	★★★★	★★★★★
Kanäle	32 PCM & FM	24 ADPCM	variabel
Sampling-Rate	37,1 KHz	37,1 KHz	44,1 KHz
WERTUNG	★★★★	★★★★	★★★★★
ROM-Modulschacht	ja	nein	ja
RAM-Erweiterung	ja ²	nein	geplant
Video (FBAS)	ja	ja	ja
S-Video	ja	nein	ja
RGB	ja	ja	nein
sep. Audio-Ausgang	nein	nein	nein
Digital-Video (MPEG)	ja ³	nein	nein
WERTUNG	★★★★	★★★★	★★★★★
Joypad-Anschlüsse	2	2	4
Multiplayer-Adapter	erhältlich	erhältlich	nicht nötig
Link-Option	ja	ja	nein
Modem	ja ³	nein	geplant
WERTUNG	★★★★	★★★★	★★★★★
Anzahl der Knöpfe	6 · 2 · 1	4 · 4 · 2	6 · 2 · 2
Analoger Stick	nein	nein	ja
Memory-Card-Slot	nein	ja	ja
WERTUNG	★★★★	★★★★	★★★★★
Maus	ja	ja	nein
analoges Pad	ja	ja	im Lieferumfang
Flightsick	ja	ja	ja
Analog-Doppelstick	nein	ja	nein
Lenkrad	ja	ja	ja
Lichtpistole	ja	ja	geplant
Infrarot-Pad	ja	ja	geplant
WERTUNG ZUBEHÖR	★★★★★	★★★★	★★★
Adapter	ja	nein	ja
Umbau	ja	ja	nein
WERTUNG	★★★★★	★★★★	★★★
Konsole, 1 Joypad, Scart-Kabel	Konsole, 1 Joypad, AV-Kabel	Konsole, 1 Joypad, AV-Kabel	Konsole, 1 Joypad, AV-Kabel
Zirka-Preis: 300 Mark	300 Mark	300 Mark	300 Mark
Konsole mit zwei Marken-Joy pads, einem Spiel, Multinorm-Umbau oder Adapter, Multiplayer-Adapter (im Fall von Saturn & Playstation) und Memory-Card (im Fall von Playstation & N64)			
Zirka-Preis: 470 Mark	510 Mark	530 Mark	

¹ extern, via getrennt
erhältliches Steck-
modul
² via Steckmodul
³ Internet-Set nur in
Japan und den USA
erhältlich
⁴ geplant


Zukunftsaussichten: Während die meisten westlichen Hersteller den Sega Saturn schon in diesem Jahr abgeschrieben haben, wird Sega selbst die Hardware bis 1999 mit eigener Software unterstützen. Auch japanische Firmen wie Atlus und Tecmo, Hudson, und SNK bleiben dem Saturn

solange treu, bis der Nachfolger Dural auf der Bildfläche erscheint. Wer sich jetzt einen Saturn kauft, der sollte einen guten Importhändler kennen.

Lohnt sich ein N64-Schon?

Ja. Das Software-Angebot für das Nintendo 64 ist im Vergleich zum Playstation-Spielekatalog klein, dafür gibt's zu jedem Spieltyp mindestens ein Highlight: "Mario 64" gilt als das beste Jump'n'Run aller Zeiten, Konamis "International Superstar Soccer 64" ist das realistischste und spannendste Fußball, "Golden Eye" und "Lylat Wars" verzaubern Action- und Ballerspieler. Nur Prügelfans werden mit dem Nintendo 64 wenig Freude haben, denn trotz "Clayfighter", "Mace" und Konamis angekündigtem "Gasp" bleibt Sega- und Sony-Spielern die größere und bessere Auswahl. Dafür bietet das N64 ein Multiplayer-Soforterlebnis, denn die vier Joypad-Ports werden von fast allen Spielen ("Diddy Kong Racing", "Bombberman 64" und "ISS 64") unterstützt. Technisch ist das N64 die momentan stärkste Konsole der Welt, wobei der Unterschied zur Playstation auf Anhieb nur dem Konsolen-Fachmann auffällt. Wir erwarten jedoch, daß erst die dritte Spiele-Generation Nintendos Hardware richtig ausreizt – ab Weihnachten '98 dürfen es Playstation-Neuheiten schwer haben, sich bei Grafik, Komplexität und Geschwindigkeit durchzusetzen.

Zukunftsaussichten: Das Nintendo 64 ist die jüngste der drei Spielkonsolen und hat als solche auch die höchste Lebenserwartung: Bis weit ins nächste Jahrtausend hinein werden neue Spiele für das N64 erscheinen. Ob sich Nintendos alternatives Speichermedium 64DD etablieren kann, spielt dabei eine Rolle: Falls der magnetische Datenträger beim Spieler Anklang findet, wird eine neue Generation von Nintendo-Spielen erscheinen, die von der Beschreibbarkeit des 64DD starken Gebrauch macht. Doch auch wenn das 64DD floppt, wird das N64 die Geräte von Sega und Sony überleben. Schließlich ermöglicht es die Verwendung von Modulen, neue Technologien (Spezial- und Hilfschips) gleich aufs Spiel zu packen.



ZUBEHÖR
Arcade-Shark

Tief belebte Prügelspiele sind bereits für das Nintendo 64 erhältlich. Zeit für Arcadefans, zum passenden Ausstattungsstück zu greifen: Beim Joypad führt die Wahlweise auf das Analog- oder Digitalpad schrauben, so steht der andere Knüppel in der Mitte des Gefechts nicht im Weg. Außerdem bietet das Joypad Dauerfeuer und Slowmotion. Dreh-Specials führt Ihr mit der "Arcade-Shark" wesentlich leichter aus als mit einem Joypad.

Anbieter: Interact
System: Nintendo 64
Preis: 100 Mark

Geballte Power

zu diesen Preisen bei **Music-Store**



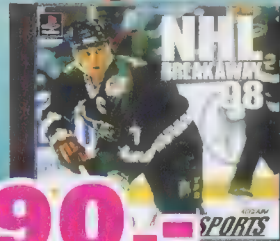
299.-

Die Sony PlayStation™ incl. einem Controller, Netzadapter, Stereo-AV-Kabel, Demo-CD, Euro-Scart-Adapter, nur DM 299.-



110.-

Mit G-Police wird das Jahr 2077 nicht spüren an Ihren Vornamen gehen.



90.-

So cool war Eishockey noch nie. NHL Breakaway ist die realistischste Eishockey-Simulation aller Zeiten.

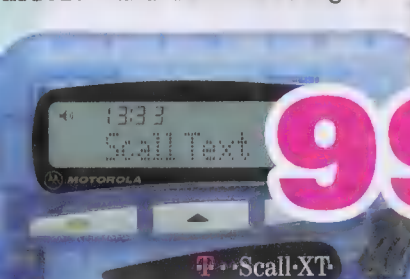
Scall Deine Game-News

T-Mobile ScallXT

Jetzt Text-Nachrichten. Ohne monatlichen Grundpreis. Persönliche VoiceBox. Hohe Flächendeckung.

Absetzen von Scalls über PC mit PageMobil, -Online und auch über das Internet.

6-stelliges LC-Display mit Beleuchtung
Nachrichtenspeicher für 15 Nachrichten
Uhrzeit- und Datumsanzeige.

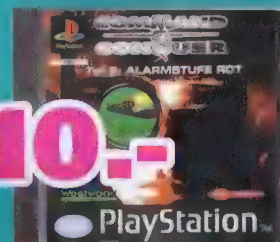


99.-

Jetzt. Text-Nachrichten: Scall XT.



110.-



Command & Conquer Teil 2 Alarmstufe Rot. Eines der erfolgreichsten Strategiespiele überhaupt.

110.-



Tomb Raider die Zweite! Dieses Action Adventure zieht auch Dich in seinen Bann. (VÖ Ende 11/97)

Und Mehr Action...
Destruction Derby Platinum DM 49,- Air Combat Platinum DM 48,-
Porsche Challenge DM 79,- Hercules DM 99,- V-Rally DM 99,-
Final Fantasy VII DM 110,- Pandemonium 2 DM 110,-
Tekken 2 DM 119,- ... mehr in Ihrem Music-Store

MUSIC-STORE-Adresse im Internet www.ruefach.de

MUSIC-STORE HOME ENTERTAINMENT

11870 EISENHÜTTENSTADT HDG e.G. RUNDKUN/FERNSEHEN Fritz Heckert Str. 62 • **16321 BERNAU** MUSIC-STORE Brauerstr. 8-10 • **16816 NEURUPPIN** BILD UND TON GmbH Junkerstraße 26 • **17268 TEMPLIN** SOUND & MEDIA Mühlenstraße 22 • **25335 ELSHORN** MASTERS OBERHELMANN Flanweg 9-11
26427 MASTERS UDO JANZ Am Markt 9 • **26954 NORDENHAM** WERKMARKT LUTKE Deichgrafenstr. 17-19 • **33098 FRANKFURT** MASTERS NIXDORF Grüner Weg 6 • **33161 HÖVELHOF** MASTERS KERSTING Bahnhofstraße 9 • **33415 VERL** ELEKTRO-BECKHOFF Umlandstr. 2 • **37115 DUDERSTADT** MASTERS KORTEKAMP Marktstraße 51 • **40225 DÜSSELDORF-GERRESHEIM** CORDING+ZIMMERMANN GbR Benderstraße 62 • **48565 STEINFURT** MASTERS KLAASMEIER Goldstraße 14 • **49733 HAREN** MASTERS BOMEDIA GmbH Papenwiese 1 • **53340 MECKENHEIM** MASTERS HEFENSTROCK Hauptstr. 96 • **59494 SOEST** POWER SHOP Bruder-Weiß-Wallstr. 17 • **59590 GESEKE** MASTERS SCHURHOIZ Urdische Str. 2-4 • **66386 ST. INGERT** MASTERS MASTER TECH Poststraße 6a
67105 SCHIFFERTADT MASTERS JOHANN Lillengasse 11 • **68623 LAMPERTHEIM** RADIO ANGERT Kaiserstr. 30 (Glaspyllion) • **72510 STETTEN** a. k. M. MASTERS SAUTER Hauptstr. 8c • **86637 WERTINGEN** MASTERS GÜTMEYR Außere Kanalstr. • **87567 RIEZLER** EVK Waltersstr. 59 • **88161 LINDENBERG** MASTERS ERNE Hauptstraße 72 • **85632 WUNSIEDEL** GERHARD SCHALLER Kennthaler Straße 67 • **96138 EISENACH** MASTERS LUDWIG Am Sportplatz 6
97437 HASSFURT MASTERS SCHLEGELMILCH Philipp-Reis-Str. 2 • **97447 GEROLSHOFEN** MASTERS FEHLBAUM Rügshofer Str. 53 • **97816 LOHR** RE ELECTRONIC Lohrstr. 5 • **97990 WEIKERSHEIM** MASTERS ELEKTRO EDELMANN Hauptstr. 3-5

MUSIC-STORE COMPACT

12555 MASTERS FERNSEH-WALTHER Mohldorfer Str. 34-37 • **19230 HAGENOW** MASTERS FERNSEH-OTTO Bergstraße 2-4 • **25436 UETERSEN** MEISTER SIEVERS Gr. Wulflagen 49 • **26340 ZETEL** HIPI-TV-VIDEO STADTLANDER GmbH Jakob-Borchers-Str. 4 • **26452 SANDE** RADIO HERZKE Hauptstraße 47
30823 GARBSEN MASTERS STEIN Am Hasenberge 30 A • **35578 MIEZLAH** HIPI-STUDIO Silbner-Straße 25-27 • **41379 BRÜGGEN** RADIO SCHROMBGENS Kaldenkirchener Straße 5 • **51069 KÖLN** MASTERS RADIO FRICKE GmbH Dellbrücker Hauptstraße 113 • **64653 LORSCH** RADIO-ANGERT Bahnhofstraße 29
65341 FRIEDRICHSDORF MASTERS SCHMIDT Umlandstr. 22

Alle Spiele sind für Sony PlayStation™ geeignet.

Schwertstreich

WAFFENKLIRREN

Während mit Hochdruck an der Playstation-Version von "Tekken 3" gebastelt wird, stellt Namco bereits den nächsten Spielhallen-Kracher fertig.

Schichtwechsel in der Spielhalle: Nach knapp einjährigem Automaten-einsatz wird das Arcade-Turnier "Tekken 3" ins Wohnzimmer umgesiedelt. Die Wartezeit

sollte nicht nur Spielhallenbesitzern eine bessere Auswertung des Automaten ermöglichen, sondern kam auch dem Teilnehmerfeld des Iron-Fist-Turniers zugute (siehe Kasten).

Damit nicht genug: Den neuen Arcade-Kracher "Ehrgeiz" (Arbeitstitel) entwickelt Namco in Coproduktion mit Square ("Tobal 2"). Technisch orientiert sich das fulminante Geprügel an dem Hardware-Zwitzer "Tekken 3", der zwischen den Arcade-Boards System 11 ("Tekken") und System 22 ("Time Crisis") liegt. Statt auf eine problemlose 32-Bit-Umsetzung zu schielen, werden bei der "System 12"-Entwicklung "Ehrgeiz" daher



Süße Springmaus: Wie in den 3D-Kollegen spielen Sprünge in "Ehrgeiz" eine eher untergeordnete Rolle.

alle Technik-Register gezogen: Mit detailreich texturierten Kämpfern, denen kaum noch Kanten anzumerken sind, nähert sich Namco Segas "Virtua Fighter 3"-Riege. Vor allem die erhöhte Auflösung der Polygon-Hintergründe (die erstmals in "Tekken 3" debütierten) macht eine authentische Heimversion zumindest auf 32-Bit schwierig: Nur eine (nicht geplante) Speichererweiterung für die Playstation könnte Abhilfe schaffen. Spielerisch knüpft "Ehrgeiz" an die waffenlastige "Soul Blade"-Tradition an: Ob zier-



Schnelligkeit gegen rohe Gewalt: Zum Training der umfangreichen Specialmoves benötigt Ihr Ehrgeiz.



Special-FX sorgen für Prügellaune: Leuchtende Wischeffekte lassen Eure Hebe noch schwungvoller aussehen.



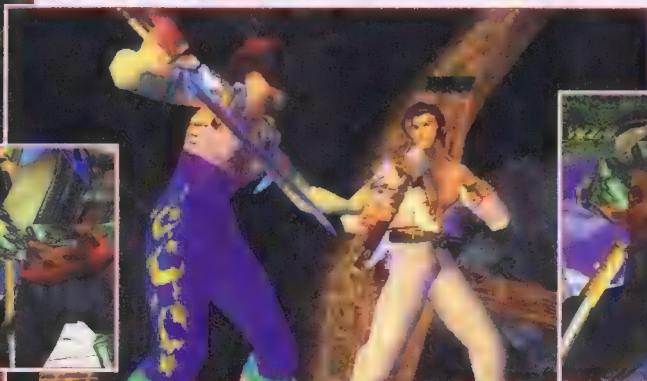
Gespanntes Belauern: Das Kampfsystem von "Ehrgeiz" soll eine Mischung aus "Tobal 2" und "Soul Blade" werden.



Idyllisch: Übt die Schwertkunst vor der malerischen Wasserfallkulisse.



Kung Fu im Elvis-Stil: Der Presley-Verschmitt wirbelt Euch flinkes Nunchaku um die Ohren.



Flexible Kameraführung: Krachende Würfel verfolgt Ihr in Nahaufnahme.

Die räumlich begrenzten Polygonhintergründe orientieren sich an "Soul Blade": Stolpert Ihr von der Matte, hat Euer Gegenüber gewonnen.

und Fußfeger IN DER SPIELHALLE



Rabiater Endkampf in der höllischen Gladiator-Arena: Den mächtigen Axtschwinger besiegt Ihr nur mit flinken Schlagfolgen und überlegener Blocktechnik.



Doch auch die Spieler sollen mitreden: Um die Fans an der Entstehung teilhaben zu lassen, können japanische Prügel-Freaks Ideen direkt an die Entwickler senden – Europäer bleiben mal wieder außen vor. Anfang '98 soll "Ehrgeiz" zu ersten Tests in japanischen Spielhallen stehen. Sobald die Platine in Serie geht, spielen die MANIACS natürlich probe. *cb/oe*



Traditionelle Grundtechniken: Der "Ehrgeiz"-Nunchaku-Experte nimmt die Grundstellung ein.

liche Prinzessin oder wuchtiger Barbar, alle Kämpfer verteidigen sich mit Langschwert, Axt oder Degen und ergänzen die schwingvollen Drehmanöver mit Fußtritt-Combos. Blitzende Wisch- und Lichteffekte bei Special-Attacks machen "Ehrgeiz" zu einem sehenswerten Grafik-Gewitter. Während Ihr diese Zeilen

lest, arbeiten die Namco-Designer eifrig an weiteren Charakteren und Kampf-techniken: "Wir sind bei weitem noch nicht fertig, so daß wir keine Details über Kämpferzahl und Spielsystem bekanntgeben können", so die Automatenabteilung auf Anfrage der MANIAC-Prügel Spezialisten.



Für flinke Combos kombiniert Ihr Kicks und Hiebe mit der Waffe.

TEIL 1
Ehrgeiz
DEVELOPERS
Namco/Square
SYSTEM
Automat
JAHRE IN DER SPIELHALLE
Im Jahr 1998
Saubere, bunte und spektakuläre
Namco bleibt mit Square-Knowhow
Segas größter Konkurrent in der Spielhalle.

Die neuen Tekken-3-Helden

Im nächsten Jahr verschönert von "Tekken 3" werden die Kämpfer in der Serie. Wenn die Hauptfigur im Sommer '98 in die Arena tritt, scheint, sitzt ein neuer Charakter auf dem Thron. Alan, ein neuer Held, wird im Sommer '98 in die Arena treten.

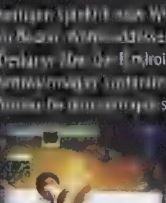


Jetzt nicht weniger: Mamoru Motosu, der neue Charakter, wird das Szenario von Tekken 3 verändern.

Charaktere und neue Kämpfer. Im neuen Tekken 3 werden die Kämpfer realer, wie Künstler, die ein Spiel in einem Kasten spielen. Die menschlichen Vorbilder von Law und Co. bereits mehrmals die Knochen verrenkt. Vor dem Kampf wird Ihr Gesicht im Spiegel reflektiert, um Ihr Gesicht zu sehen. So können Sie Ihr Gesicht sehen.



Der Kick hat seinen Namen: Mamoru Motosu, der neue Charakter, wird das Szenario von Tekken 3 verändern.



Kann jemand den Kicker schlagen? Mamoru Motosu, der neue Charakter, wird das Szenario von Tekken 3 verändern.

Der Kick hat seinen Namen: Mamoru Motosu, der neue Charakter, wird das Szenario von Tekken 3 verändern. So können Sie Ihr Gesicht sehen. So können Sie Ihr Gesicht sehen. So können Sie Ihr Gesicht sehen.



Ein Gesicht, zwei Schläger: In "Tekken 3" steuert Ihr Yoshioka, ein weiches als teuflisches Bioidroid oder blindwütigen Maskenkämpfer.



Kann jemand den Kicker schlagen? Mamoru Motosu, der neue Charakter, wird das Szenario von Tekken 3 verändern.



Die neue Serie, die die Maria von der Serie von Alan, ein neuer Held, wird im Sommer '98 in die Arena treten. So können Sie Ihr Gesicht sehen. So können Sie Ihr Gesicht sehen. So können Sie Ihr Gesicht sehen.

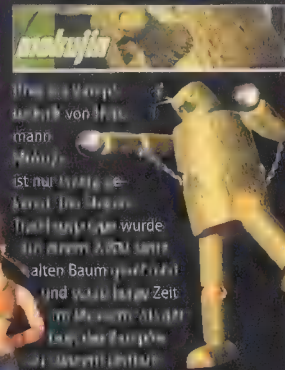
Die neue Serie, die die Maria von der Serie von Alan, ein neuer Held, wird im Sommer '98 in die Arena treten. So können Sie Ihr Gesicht sehen. So können Sie Ihr Gesicht sehen. So können Sie Ihr Gesicht sehen.



Die neue Serie, die die Maria von der Serie von Alan, ein neuer Held, wird im Sommer '98 in die Arena treten. So können Sie Ihr Gesicht sehen. So können Sie Ihr Gesicht sehen. So können Sie Ihr Gesicht sehen.



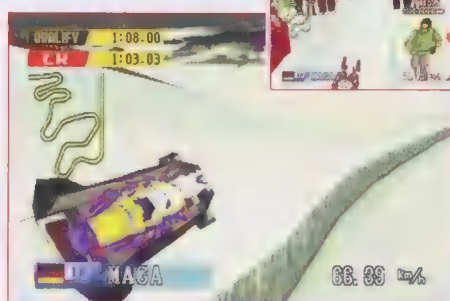
Die neue Serie, die die Maria von der Serie von Alan, ein neuer Held, wird im Sommer '98 in die Arena treten. So können Sie Ihr Gesicht sehen. So können Sie Ihr Gesicht sehen. So können Sie Ihr Gesicht sehen.



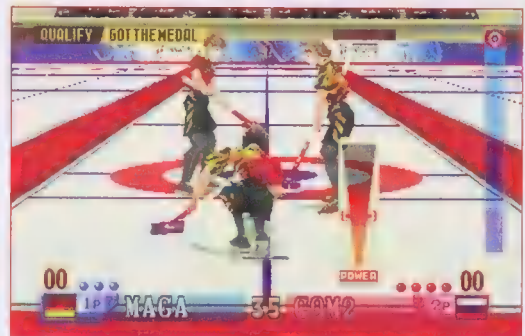
Die neue Serie, die die Maria von der Serie von Alan, ein neuer Held, wird im Sommer '98 in die Arena treten. So können Sie Ihr Gesicht sehen. So können Sie Ihr Gesicht sehen. So können Sie Ihr Gesicht sehen.



Der Berg ruft:
Dreimal Alpin-Ski und
einmal Snowboarding
sind im Programm.



Der Eiskanal wird für den Rodel-Wettbewerb (kleines Bild
links oben) sowie das Viererbob-Championat genutzt.



Ungewöhnlich und clever umgesetzt: Eisstockschießen ("Curling")
ist ein seltener Gast bei Wintersport-Bildschirmolympiaden.



Die Olympischen Winterspiele 1998 finden in Nagano, Japan statt. „Wie praktisch“, dachten sich die ortskundigen Konami-Strategen und organisierten die Olympia-Lizenz für Playstation- und N64-Umsetzungen. Im Stil ihres erfolgreichen Polygon-Mehrkampfes „International Track & Field“ nimmt der Spieler an 13 winterlichen Disziplinen teil. Ein bis vier Athleten machen gleichzeitig mit, wobei meist nur einer zur selben Zeit aktiv ist. Gestartet wird mit drei Alpin-Bewerben: Abfahrt, Riesenslalom und die deutsche Parade-Disziplin Super-G sind zu absol-



Wenn Ihr die untere Leiste mit den Knopfdruck-Angaben beachtet, gelingen beim Kunstspringen die heikelsten Stunts.

vieren. Bestzeiten gelangen nur, wenn Ihr rechtzeitig in die Hocke geht und trotz eisiger 90-Grad-Kurve den Beschleunigungs-Button drückt. Danach beweist Ihr als Viererbob-Lenker und Eiskanal-Rodler Eure Geschicklichkeit, um wenig später beim Eisschnelllaufen (500 und 1500 Meter) sowie dem Vierer-Sprint „Short Track“ (500 und 1000 Meter) anzutreten. Nach all dieser Hektik erhaltet Ihr Euch beim Eisstockschießen (eine grafisch und steuerungstechnisch sehr schöne Disziplin), ehe das klassische Skispringen und das moderne Kunstspringen ("Freestyle Aerials") anstehen. Last but not least erhalten Snowboard-Fans eine Chance, ihre Slalom-Kunst zu beweisen.

„Nagano Winter Olympics“ basiert konsequent auf Polygon-Optik und bietet schon in unserer frühen Playstation-

Version eine Reihe liebevoller Animationen. Wie die Protagonisten vor dem Start die Ski-Bindung überprüfen oder sich den richtigen Halt für die Skistöcke suchen, hat was für sich. Am besten gefallen uns die unkonventionellen Disziplinen wie Eisstockschießen und Kunstspringen: Bei letzterem wählt Ihr aus einem Dutzend Salti-Manövern und müßt den Code dann während des Sprunges in „Senso“-Manier eingeben. Aber auch die Steuerung bei den übrigen Disziplinen deutet auf einen intelligenten Mehrkampf hin, der die überwiegend schlappen 16-Bit-Vorgänger technisch und spielerisch aussticht. Ob und wie sich die N64-Fassung von unserer Playstation-Version unterscheidet, ist noch unklar – wir tippen jedoch auf geringe Abweichungen. mg



Vor dem Startschuß rotiert die Arena. Dabei lest Ihr interessante Daten zu der jeweiligen Wettkampfstätte.



Beim Absprung seht Ihr Energiebalken, die für eine günstige Flugkurve ordentlich justiert werden sollten.

Nagano Winter Olympics
Konami
SYSTEM
Playstation, N64
1997 RELEASE
Februar '98
Pliffige Winter-Olympiade mit 13 polygonisierten Disziplinen und teils neuartiger Steuerung.

GO FOR GOLD

Videospiele zur Olympiade haben Tradition - nach U.S. Gold 1994 bastelt nun Konami am ultimativen Bildschirm-Wettkampf zum Mega-Event „Nagano Winter Olympics“.



Glatteis voraus:
Insgesamt viermal geht Ihr beim Eisschnellauf...



...sowie dem pneumatischen "Shorttrack"-Wettkampf an den Start.



Hier seht Ihr die 13 Disziplinen im Überblick. Neben den Standard-Bewerben hat Konami auch unkonventionelle Sportarten umgesetzt.

Feuersturm!

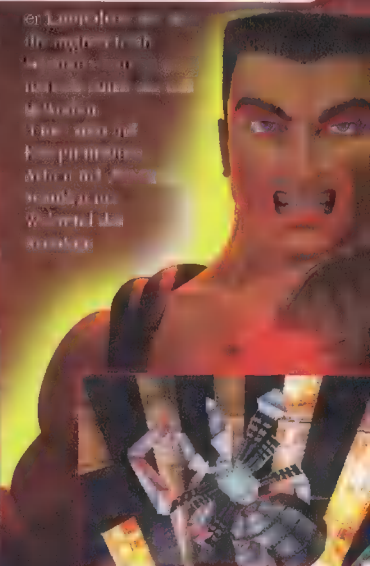
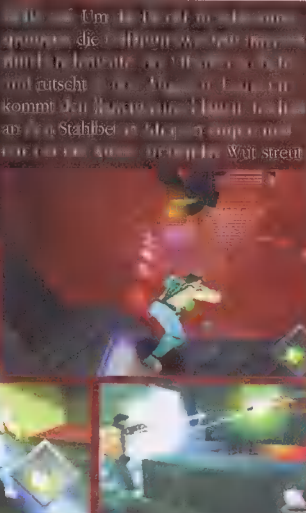
Aus dem "Ausschuss für die Freiheit der Presse" ist ein "Ausschuss für die Freiheit der Medien" geworden. Das ist ein Zeichen für die Selbstverpflichtung der Medien, sich nicht nur für die Freiheit der Presse zu engagieren, sondern auch für die Freiheit der anderen Medien. Das ist ein Zeichen für die Selbstverpflichtung der Medien, sich nicht nur für die Freiheit der Presse zu engagieren, sondern auch für die Freiheit der anderen Medien. Das ist ein Zeichen für die Selbstverpflichtung der Medien, sich nicht nur für die Freiheit der Presse zu engagieren, sondern auch für die Freiheit der anderen Medien.



Laser-Attacke in der Neo-Metropole: Nach dem Ausbruch heftet sich eine Armee von Cyborgs an Eure Fersen. Ihr flieht auf das Dach des Komplexes...

[illegible]

er Kampf der
die Angler teils
beim Anbren
und die Angler
die Angler.
Tiere, die auf
Kampfer in
Athen und
sind, die
Wasser der
sind.



Dank automatischer Erfassung zielt Euer bionischer Laser-Arm selbsttätig auf die gefährlichsten Angreifer. Mit weiten Sprüngen (rechts oben) entkommt Ihr den Häschern.

Ein Interview mit den Produzenten von "Dino", Howard Schwartz und Luciano Moriello (ASC Games, USA)

 Die Zeitung für die Arbeiter
Wahrheit und Gerechtigkeit
Arbeiterzeitung



als
Pate

Eigentlich beeinflussten uns weniger Filme, sondern eine Reihe von Lieblingsspielen, die wir schätzen: Beispielsweise der Knaller "Contra/Probotector". Unsere Zielsetzung war, daß wir die Action-Erfahrung auf den nächsten Level heben.



Auf dem Weg durch den Laborkomplex attackieren Euch Wachroboter mit wuchtigen Keulenschlägen. Die Schleusentore öffnen sich erst nach heftigem Beschuss.



Nix' wie raus: Verfolgt von einem Laser-Heli hechtet Ihr eine Bottenbrücke entlang ins Lager (rechts unten). Dort metzelt Ihr ein Wach-Platoon nieder!

...quer über die verschachtelten Stahlträger hetzt. Nur selten gelingt es Cain, einen Treffer anzubringen.

Einmal mehr ist das ein Wachen... (Text continues with a description of the game's action and the character Cain).

...Euch. Dank der... (Text continues with a description of the game's action and the character Cain).



Kaum erreicht Cain nach einer atemlosen Hetzjagd das Felsplateau, eröffnen Helikopter das Feuer. Durch Vernichtung des Camps steigert Ihr Euren Haß und damit Eure Feuerkraft!



One
entwickelt von
ASC Games
SYSTEM
Playstation
Jahreszeit
1998
360-Grad-Action mit
dynamischem Power-
Up-System.
Abwechslungsreiche
Hardcore-Ballerol für
Genre-Profis
Übersicht.

Aber am wichtigsten für die Motivation ist die Abstufung des Schwierigkeitsgrades. Egal, auf welchem Level Du spielst: Je weiter Du kommst, desto höher werden die Ansprüche an Reaktion und Übersicht.

Durch grafische und akustische Hinweise führen wir den Spieler bis zu...

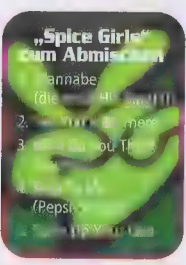
...einem gewissen Grad. Der Rest ist allerdings Ausprobieren – wie in jedem anderen Spiel mußt Du selbst herausfinden, welches Verhalten optimal ist. Einem Kritiker würden wir sagen: Das Gameplay in "One" stand immer an erster Stelle, und es ist hervorragend! Jeder der was anderes behauptet, liegt wohl eher auf der Denk- oder Strategiespiel-Schiene. Zu den Spezialeffekten nur soviel: Wie würden wohl "Star Wars" oder "Starship Troopers" (Science-fiction-Film mit Effekt-Overkill, Anm. d. Red.) mit Schmalspur-Effekten wirken?

Es gibt keine Konkurrenz zu "One". Wenn Bruce Willis "One" vor der Vertragsunterzeichnung mit Activision gesehen hätte, hatte er sich nie mit "Apocalypse" eingelassen! Wir waren alle auf der E3 in Atlanta, um zu sehen, wie gut denn der Activision-Titel sei, und er war Müll! Einige US-Magazine kommentierten die Verschiebung von "Apocalypse" mit der Vermutung, Activision habe eingesehen, daß "One" klar das bessere Produkt sei.

Im Prinzip ist die gesamte Hardware da draußen recht gut. Es liegt wirklich nur an den Programmierern, die Tür aufzuschließen und das Potential freizulegen.

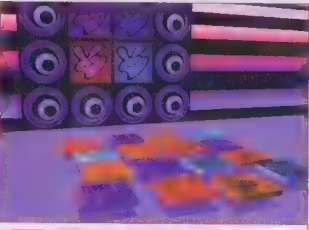
Wir haben keine speziellen Genres im Kopf, denn wir wollen flexibel sein: Ob Renn- oder Actionspiel, unser Ziel ist eine möglichst hohe Qualität. Wir entwickeln für alle aktuellen Formate, und die nächsten Projekte werden auf den Plattformen entstehen, die gerade auf dem Markt sind. Ob Playstation- oder Saturn-Nachfolger: Wir freuen uns auf jede neue Hardware. Für 1998 haben wir uns viel vorgenommen. Ich denke, Ihr werdet großartige Produkte von uns sehen, und den Anfang machen wir mit "One".

Laß die Puppen tanzen!



Mit dem interaktiven Pop-Baukasten "Spice World" versucht sich Sony an einem neuen "Spiel"-Genre: MANIAC hat Backstage-Pässe zum ersten Playstation-Auftritt der Spice Girls.

In "Spice World" tanzen Geri, Emma, Melanie und Victoria nach Eurer Pfeife: Nachdem Euch die Mädels mit einem FMV-Konzert ordentlich angeheizt haben, klickt Ihr Euch über einfache Icon-Menüs direkt



Charbreaker selbstgemacht: Im Mixstudio setzt Ihr die fertigen Samples zusammen.



Schunkeln ohne Kalorienverbrauch: Eure Schritte und Spezialmanöver tanzt Ihr per Feuerknopf-Kommando.

Tanzschritte haben die Mädels in petto, die bei jedem Girlie leicht

Pop am Joypad

Mit Midway Arcade und VCS' Spielumgebung hat Sony das Pop-Business 1998 erobert mit der "Spice Girls"-CD. Das Spiel ist ein Action-Adventure, das Euch in die Welt der Spice Girls führt. Für die europäische Version der SNES-Baller "Spice World" verpflichtete Activision die "Spice Girls" selbst. Als Videoschnitt führt Euch Ihr Euch erst seit 1993 ausstößt in der "Make a Video"-Game für das Mega-CD (siehe Bild) und Euch als Clip-Regisseur für die dazugehörigen Stars Kriss Cross (siehe Bild) und die "Spice Girls" (siehe Bild) und die "Spice Girls" (siehe Bild) und die "Spice Girls" (siehe Bild).

Pixeliger geht's nicht: Bei den FMV-Schnipseln auf dem Mega CD könnt Ihr das Outfit Eurer Liebste (hier: Kriss Cross) bestenfalls erraten.

variieren. Jede beherrscht außerdem zwei "Specialmoves", die Ihr glücklicherweise ohne komplizierte Tastenkombinationen abrufen. Die Steuerung lehnt sich dabei an "Parappa the Rapper" an: Während der DJ Euren Song auflegt, verbindet Ihr die Tanzschritte in Echtzeit zu zünftigen Schwof-Combos – auf Fatalities dürft Ihr jedoch nicht hoffen. Mit etwas Geschick stimmt Ihr flotte Schritte und liebe

Posen auf Eure selbstgemischten Hits ab und speichert per Memory Card den fertigen Clip für den Fanclub (oder Eure spitzen Kumpels). Anfänger wenden sich dabei an die Aushilfs-Choreographen, der alle Funktionen erläutert. Wollt Ihr Euer tänzerisches Können auf die Probe stellen, tanzt Ihr die Schritte Eures Lehrmeisters nach.

Auf der "Spice Girls"-CD findet Ihr natürlich auch jede Menge Infos: Im Tour-Bus beobachtet Ihr die Band bei den Vorbereitungen zur Welttournee 1998, im Interview stellen sich die Mädels einigen Fragen. Im Videodrom gewährt Euch die Band schließlich einen Backstage-Blick hinter die Kulissen kommender "Spice Girls"-Hits. oe

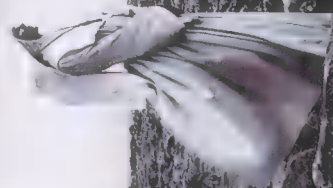


"Spice Girls"-Videos bestaunt Ihr auf einem schrägen Rendermonitor.



Spice World
REISELEITER
Sony
SYSTEM
Playstation
ab Februar
ab Februar
Entwerft eine Tanzshow, mixt Hits und informiert Euch rund um die "Spice Girls". Interaktive Unterhaltungs-CD für Fans der Girlie-Band.

Muss ich auch wandern in flussender Schlucht?
Ich fürchte kein Übel, denn du bist viel mehr,
als Stolz, und dein Sub geht mir Du stehst.



Original Zubehör von PlayStation. Lebensdauer und Spielfreude bis zum Jungsten Tag. Ein Wunder an Ergonomie. Selig werden die, die es in der Hand haben.



saat

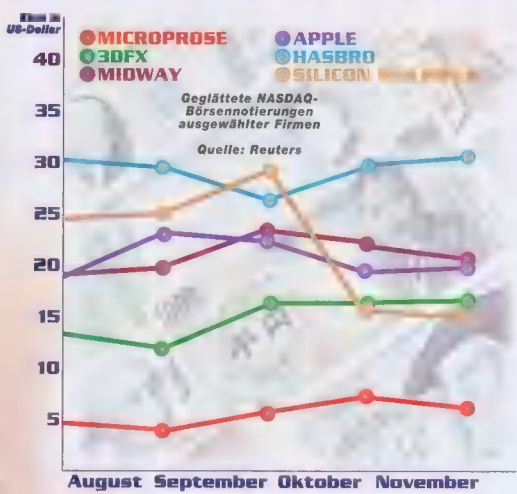
Sr

Mult

Card

fouse

Wie stehen die Aktien?



Lichtpistolen-Doppel für Nintendo 64

Trotz eifriger Gamegun-Entwicklung von Peripherie-Herstellern ist leider noch kein Spiel angekündigt.

Das Modell des Herstellers Naki ("Lunar Gun") wird über die üblichen Zusatzfunktionen wie Dauerfeuer und Auto-Reload verfügen. Außerdem bietet Naki einen Laserpointer-Aufsatz an – ähnlich wie bei der hauseigenen Playstation-Waffe (im Vertrieb von "Just"). Auch Interact arbeitet an einer Lichtpistole für das Nintendo 64, die zeitgleich mit dem ersten Gamegun-Shooter veröffentlicht werden soll. Von diesem Spiel ist allerdings weder Name noch Erscheinungstermin bekannt. Im Gegensatz zu den Fremdherstellern plant Nintendo ein Pistolen-Peripheriegerät zum Einstecken in das Analogpad.

Neue Flugsimulation der "Pilotwings"-Entwickler

In Zusammenarbeit mit Video Systems adaptiert Paradigm an einem "Harrier"-Flugkampfspiel.

Nach der kürzlich in den USA erschienenen Action-Fliegerei "Aero Fighters Assault" (Test in nächster MANIAC) begannen die beiden Firmen mit der Entwicklung eines zweiten Spiels. Während Video Systems mit Vertikal-Ballereien ("Sonic Wings") bekannt wurde, programmierte Paradigm u.a. das N64-Debütspiel "Pilotwings 64". Die Zusammenarbeit zwischen den beiden US-Firmen ist langfristig angelegt, so daß neben dem aktuellen Titel noch weitere Nintendo-Spiele folgen sollen. Das neue Projekt wird sich im Gegensatz zur actionlastigen 3D-Raketenschlacht "Aero Fighters Assault" deutlich stärker an realistischen Luftkämpfen orientieren und konzentriert sich auf Flugverhalten und Manövrierbarkeit echter Militärflugzeuge. "Das neue Spiel wird realistischer. Stellen Sie sich den Titel als ein Pilotwings mit mehr Dramatik vor", so Eric Hiss, PR-Sprecher von Video Systems. Neben einem Vierspieler-Modus spekulieren die Entwickler auch mit einer Unterstützung des 64DD-Laufwerks: Denkbar sind Erweiterungen für Flugzeugtypen und neue Missionen. Die Veröffentlichung des Luftkampf-Spektakels ist für das vierte Quartal '98 geplant.



Quelle: Theo Kranz
Versand, Playcom

1. **Final Fantasy 7** **Squaresoft**
Das epische Rollenspiel ziert erwartungsgemäß die Spitze. Selten dürfen wir so viele liebevolle Charakter-Details genießen.
2. **Pandemonium 2** **BMG**
Abgedrehter, cooler, flippiger... und etwas ruckliger! Fargus und Nikki auf dem ultimativen Techno-Trip.
3. **Colony Wars** **Psygnosis**
Während unkundige Liga-Piloten nicht wissen, wie man Raketen ablenkt, düsen **IIII**-Leser schon durch's Sol-System: Siehe Tips ab Seite 136!
4. **Croc** **Fox Interactive**
Knuddiger, süßer und reizender als Mario: Dem kecken Krokodil ist kein 3D-Weg zu weit, um die verzweifelten Gobbos zu retten.
5. **NHL '98** **Electronic Arts**
Qualität auf dem Eis: Neben Acclaims' "Breakaway '98" überzeugt auch das EA-Kufenspektakel mit optischer Brillanz.

Psygnosis plant das nächste Jahrtausend

Psygnosis' Entwicklungschef Dominic Mallinson enthüllte die Strategien des Software-Riesen für die nächsten Jahre.

In einer Pressekonferenz erläuterte der Chef aller acht Psygnosis-Entwicklungsstudios die Pläne für das Jahr 1998. Neben der Ankündigung, auf der Arcade-Show in Orlando eine Automatenversion des Rennspiels "Wipeout 2097" auf Basis von Intels "Open Arcade Architecture" vorzustellen, äußerte sich Mallinson (Bild rechts) auch zu Online-Spielen.

Seiner Meinung nach werden Multiplayer-Spiele auf dem PC auch in Zukunft über den traditionellen Handel verkauft, da die über das Internet erhältlichen Spiele grafisch noch zu unausgereift wären. Psygnosis dagegen sehe sich als technologisch führendes Unternehmen, insbesondere im Bezug auf grafische Innovationen.

Bei Konsolenspielen stiegen die Ansprüche der Spieler in Zukunft deutlich, so Mallinson. Sowohl spielerisch als auch grafisch legten die kommenden Playstation-Titel noch einmal zu. Der Schwerpunkt liege jedoch auf der Spielbarkeit: "Man kann im nächsten Jahr keine Playstation-CD mehr verkaufen, nur weil man ein cooles 3D-Produkt hat."



3Dfx: Details über Sega

In einem 3Dfx-Geschäftsbericht wird der frühere Vertrag mit Sega erläutert.

Nach diesen Ausführungen schlossen beide Firmen im März '97 eine Vereinbarung über die Grafikchip-Entwicklung für Segas neue Konsole. Da Sega den Vertrag aber zum Juli '97 überraschend kündigte, beschuldigte 3Dfx den ehemaligen Partner vor Gericht u.a. des Vertragsbruchs und Mißbrauchs von Firmengeheimnissen. Mit dem Abschluß des seit August laufenden Verfahrens und einem Urteil wird in den nächsten Monaten gerechnet.



Quelle: Theo Kranz
Versand, Playcom

- 1** - **Sega Touring Car** **Sega**
Ein Abflug links, ein Bandencrash rechts – beim beinhaltenen Sega-Cup bestehen nur eisenharte, frust-unempfindliche Profis.
- 2** - **Sonic R** **Sega**
Technik-Kabarettstückchen beim Wettlauf mit Robotnik: Unbeschwelter Landsausflug im Entdecker-Ambiente.
- 3** - **Worldwide Soccer '98** **Sega**
Trotz nationaler Ausgrenzung spielt auch der deutsche Kicker-Fan bei Segas Fußballparade mit. Die deutsche Liga gibt's nächstes Jahr...
- 4** - **Resident Evil** **Capcom**
Ein blutige Kultspiel wurde verlustfrei auf den Saturn transplantiert. Bitte Ruhe im Operationsaal, die Zombie-Behandlung beginnt...
- 5** - **Lost World** **EA/Sega**
Von allen guten Menschen verlassen (da sind nämlich gefrühstückt worden), schlägt Ihr Euch als Hunter durch den Dino-Dschungel.

Starterlaubnis für "Wing Commander"-Kinofilm

Das Softwarehaus Origin vergab die Rechte für eine Verfilmung der FMV-lastigen Weltraumspiel-Serie

den Zuschlag erhielt, wenig verwunderlich, die Anfang 1997 von "Wing Commander"-Schöpfer Chris Roberts (Bild) gegründete Firma Digital Anvil, bei der auch Kult-Regisseur Roberto Rodriguez ("Desperado") arbeitet. "Ich bin begeistert, das "Wing Commander"-Universum für Kino und Fernsehen umzusetzen und damit dem Massenpublikum zugänglich zu machen", so Roberts. Der Film stützt sich auf die Story der ersten vier Spiele. In Kürze veröffentlicht Origin mit "Wing Commander Prophecy" die neueste PC-Episode der Weltraum-Oper, die erstmals ohne Mitwirkung von Roberts entstand. Insgesamt wurden seit dem Debüt der Serie 1990 über fünf Millionen "Wing Commander"-Spiele verkauft. Konsolen-Umsetzungen erschienen für SNES, 3DO und Playstation.



Neue Playstation-Revision für Japan

Mit dem Modell SCPH-7000 veröffentlicht Sony eine billigere Playstation mit neuem Analog-Controller.

Ein Modell-Update handelt es sich um eine kostengünstiger zu produzierende Konsole, bei der eine "Sound Scope"-Lichtmaschine (vergleichbar der auf der Demo-CD enthaltenen V-CD-Lightshow) in das Audio-CD-Betriebssystem integriert wurde. Die wichtigste Neuerung ist der mit dem Grundgerät ausgelieferte Controller. Dieses neue Analog-Pad kann (im Gegensatz zum bisher in Japan erhältlichen Analog-Pad) zwei verschiedene Vibrations-Stärken erzeugen. Eine Veröffentlichung des 7000er-Sets ist bisher weder für Europa noch für die USA geplant.

Geschüttelt, nicht gerührt: Nintendo 64-Vibrationen

Mit priffigem Nintendo-Zubehör sorgt Zubehör-Spezialist Vidis für 64-Bit-Vibrationen

7 wei neue "Rumble-Packs" glänzen mit sinnvollen Innovationen. Das "LX 4 Tremor" (Bild rechts) kostet nur knapp 30 Mark und benötigt keine Batterien. Im MANIAC-Test vibrierte das leichtgewichtige Zubehör deutlich heftiger als batteriebetriebene Modelle und ist uns somit eine Kaufempfehlung wert. Das "Hyperpack" (ca. 50 Mark, links) dagegen wird wie das Nintendo-Original mit zwei Micro-Zellen betrieben, erspart Euch aber das lästige Umstecken zwischen Memory-Karte und Rumble-Pack. Durch einen winzigen Schieberegler am Gerät schaltet Ihr zwischen beiden Modi um und schont dadurch die Kontakte am Pad-Einschub. Die neueste Version des "Mad Catz"-Lenkrads für das N64 rüttelt ebenfalls: Verarbeitung und Ausstattung entsprechen dem bewährten Playstation-Modell, ein zusätzlicher Memory-Card-



Schacht vorne rechts unterstützt die gängigen Speicherkarten. Verbessert wurde der Stecker für die Pedaleinheit: Durch zwei Schrauben fixiert Ihr das Kabel und verhindert so Probleme beim Gasgeben und Bremsen.

GEWINNEN MIT MANIAC

Vidis-Verlosung

In Zusammenarbeit mit Vidis verlost MANIAC je fünf Exemplare der oben vorgestellten Zubehörartikel. Um zu gewinnen, beantwortet einfach die untenstehenden Fragen und schickt uns eine Postkarte mit den richtigen Lösungen.

... AN DER ADRESSE: THEO KRANZ, VERSEND, PLAYCOM ...

1. Welche Besonderheit hat das "LX4"-Rumble-Pack, verglichen mit anderen Modellen?

2. Zwischen welchen Funktionen schaltet Ihr beim "Hyperpack" per Schieberegler um?

3. Welche zwei wichtigen Unterschiede zur 32-Bit-Version hat das Nintendo-"Mad Catz"-Lenkrad?

Cybermedia Verlag
Kennwort:
Vidis-Verlosung
Wellenburger Str. 10
66418 Merzig

Einsendeschluß ist am 23.1.98

Der Preisbehälter ist nicht rückversandt.

Eidos entläßt interne Entwickler

Auch erfolgreiche Publisher wie die englische Eidos-Gruppe (Domark, Core) sind nicht vor Entlassungen gefeit.

Wie das Handelsmagazin CTW meldet, hat Eidos 20 der rund 50 Mitarbeiter seiner Londoner Entwicklungsstudios entlassen. Während drei Projekte damit gestrichen wurden, soll das 3D-Gemetzel "Deathtrap Dungeon" (eine Lizenz des Domark-Managers Ian "Games Workshop" Livingston) in den nächsten Monaten für PC und Playstation fertiggestellt und dann zügig durch eine Fortsetzung erweitert werden. Daneben entsteht auch das Strategie-Adventure "Plague" noch in den Londoner Büros.



COMING SOON

Projekt X - potente Superkonsole von VM Labs

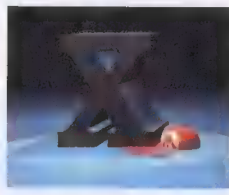
Der US-Hersteller VM Labs arbeitet offenbar an einer neuen Mega-Konsole mit überragenden Grafikfähigkeiten

Vor allem der Einstieg des früheren Sony-Entwicklungschefs Bill Rehbock deutet auf eine fortgeschrittene Entwicklung der neuen Hardware hin.

VM Labs preist schon seit längerem in kryptisch formulierten Meldungen eine mysteriöse, bahnbrechend leistungsfähige Konsole - ohne technische Daten zu nennen. "Ich brauche wohl kaum zu betonen, daß mich das, was ich bei VM gesehen habe, schier aus den Socken gehauen hat", so Rehbock, "Ich hätte meine Position bei Sony nicht verlassen, wenn es nicht eine sichere Sache wäre".



Rehbock ist nun Vizepräsident der Software-Entwicklung bei VM Labs, weitere Mitglieder des Teams sind der frühere Atari-Jaguar-Designer Jon Mathison sowie Richard Miller. Die ersten Entwicklungssysteme wurden angeblich bereits ausgewählt, aber noch nicht bekanntgegeben.



Ein erster Star-Programmierer bekannte sich bereits, über "Project X"-Routinen zu brüten: Code-Veteran und Lammfell-Träger Jeff "Yak" Minter ("Tempest 2000", "Attack of the Mutant Camels") veröffentlichte erste "Project X"-Bilder, die seine Lieblings-Vierbeiner inmitten psychedelisch angehauchter Farbverläufe zeigen - "Return of the Mutant Camels" in glorreicher 128-Bit-Technik?



Ich glaub', mein Lama röhrt: Minters Grafikexzesse auf neuer Hardware.

In Vorbereitung: Release-Highlights

	TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
	Skull Monkeys	Electronic Arts	PS	Jump'n'Run
	Enemy Zero	Sega	SA	Adventure
	Bedlam	GT Interactive	SA	Action/Strategie
	Red Asphalt	Acclaim	PS	Rennspiel
	Auto Destruct	Electronic Arts	PS	Rennspiel
	Mace: The Dark Age	GT Interactive	PS	Beat'em-Up
	Test Drive 4	Electronic Arts	PS	Rennspiel
	Pax Corpus	Cujo	PS	Action
	Wheel of Fortune	Gametek	N64	Denkspiel
	Yoshi's Story	Nintendo	N64	Jump'n'Run
	Aero Gauge	ASCII	N64	Action
	Castlevania	Konami	PS	Action-Adventure
	Madden 64	Electronic Arts	N64	Sportspiel
	WCW Nitro	THQ	PS	Sportspiel
	Deception 2	Techno	PS	Adventure
	Critical Depth	GT Interactive	PS	Action
	NBA Jam '98	Acclaim	PS	Sportspiel

	TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
	Nagano Winter Olympics	Konami	PS, N64	Sportspiel
	Panzer Dragon Saga	Sega	SA	Rollenspiel
	NBA Live '98	Electronic Arts	SA	Sportspiel
	Winter Heat	Sega	SA	Sportspiel
	Bust-a-Move 3	Taito/Acclaim	PS	Geschicklichkeit
	Lucky Luke	Infogrames	PS	Action
	Point	Namco	PS	Game-Gun-Shooter
	Midnight Run	Konami	PS	Rennspiel
	Youngblood	GT Interactive	PS	Echtzeit-Strategie
	Soviet Strike (Platinum)	Electronic Arts	PS	Action
	Theme Hospital	Electronic Arts	PS	Simulation
	Deathtrap Dungeon	Eidos	PS	Action-Adventure
	San Francisco Rush	GT Interactive	PS	Rennspiel
	NBA in the Zone '98	Konami	N64	Sportspiel
	Olympic Hockey '98	Midway	N64	Sportspiel
	Cardinal Sins	Sony	PS	Beat'em-Up
	Final Rush 3D	Electronic Arts	PS	Rennspiel

Nintendo: Rekordgewinne dank kleiner Monster

Nintendo feiert für das am 30. September abgelaufenen Geschäfts-Halbjahr ein Rekordergebnis

Diese Tatsache ist umso erstaunlicher, da von April bis September nur kümmerliche 430.000 N64-Konsolen in Japan verkauft wurden. Für das gesamte Geschäftsjahr, das am 31. März endet, erwartet Nintendo Japan einen Umsatz von 423 Milliarden Yen und damit eine Steigerung von 22% gegenüber dem Vorjahr. Auf das Halbjahr gerechnet hat Nintendo seinen Gewinn vor Steuern sogar um 64% gesteigert. Neben dem erfreulichen N64-Geschäft in den USA sorgte vor allem das Game-Boy-Business für gefüllte Nintendo-Kassen: Allein in den sechs Monaten des abgerechneten Halbjahrs wurden über fünf Millionen Taschenspieler verkauft. Noch erfolgreicher läuft das Software-Geschäft für den LCD-Winzing. Seit Anfang '96 hat Nintendo allein in Japan knapp sieben Millionen Spiele der hausigenen "Pocket Monsters" abgesetzt. So ist der geringe Erfolg des N64 in Japan für den Videospielmarktführer verschmerzbar - für jedes N64 werden in Japan nach wie vor fünf bis acht Playstations verkauft. Immerhin stehen den knapp drei Millionen japanischen Geräten im Rest der Welt bereits über zwölf Millionen N64-Konsolen gegenüber.

TOP 5

Quelle: Theo Kranz Versand, Playcom

- 1 - Extreme G** Acclaim
Mit einer Flut von Spieloptionen und tonnenweise Cheats (siehe "Last Resort") sichert sich das knüppelharte Sci-Fi-Rennen den Spitzenplatz.
- 2 - Bomberman 64** Nintendo
Alles was beim 64-Bit-Gebombe: Puristen mäken am neuen Polygon-Outfit, unbefangene Spieler freuen sich über den Mut zur Innovation.
- 3 - Lylat Wars** Nintendo
Genug gerumelt im Weltraum: Fox trotzt sich ins Mittelfeld und träumt von seinem nächsten Einsatz gegen Andor.
- 4 - F1 Pole Position 64** Ubi Soft
Das waren noch Zeiten: Schumi erstmals im Ferrari-Filtzer, Hill auf der Pole und kein störrischer McLaren weit und breit!
- 5 - Multi Racing Championship** Ocean
Solide Offroad-Rennsimulation mit Ecken (vor allem in den Kurven) und Kanten.

Nix für
Sonntagsfahrer.

GT Interactive
Expect the unexpected:



SAN FRANCISCO
RUSH
EXTREME RACING

Du brauchst Fahrkünste wie ein Racing-As. Du brauchst Ortskenntnisse wie ein Taxi-Driver. Aber vor allem brauchst Du Nerven aus Stahl – denn in San Francisco Rush kannst Du alle Verkehrsregeln vergessen: Du krachst durch Straßensperren, Schaufenster und driftest mit kreischenden Bremsen durch geheime Abkürzungen – kreuz und quer, wie Du willst. Also, steig ein! Ab November.

GT MIDWAY



FREUT E DIRECTOR



www.vid.de

Du denkst: Du hast schon alles erlebt. Und plötzlich wirst Du dich an der Pforte zum Jenseits wieder. Entziffere neue
Fälle, verfolge die Spur und erlebe die Schrecken der Hölle. Bei jedem Schritt der Hand des
Todes spüren. Die Frage ist: Bist Du bereit für die Begegnung mit dem Unheimlichen?

RESIDENT EVIL
[DIRECTOR'S CUT]

UCH. DER RESIDENT EVIL
R'S CUT IST DA.

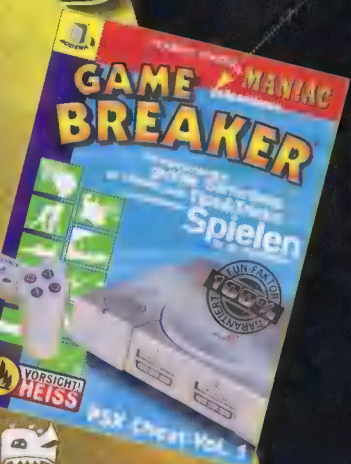


Resident-Evil-Fanartikel erhältlich unter Tel. 040/57 19 33 33

**Play
Station
BEST
BUY!**

CAPCOM

Gebt Euch den Wahnsinn jeden Monat



Mit dem **MANIAC**-Abo liegt Ihr immer richtig:
Ihr bekommt die neueste **MANIAC** schon Tage
vor dem offiziellen Kiosk-Start & spart Geld
im Vergleich zum Einzelverkaufspreis!
Euer **MANIAC**-Abo läuft ein Jahr (12 Ausgaben)
und verlängert sich dann um ein weiteres Jahr.
Wollt Ihr Euer Abo dann nicht mehr, gebt Ihr uns
kurz vorher Bescheid oder ignoriert einfach
die neue Rechnung!

So einfach
könnt Ihr
24,80 Mark
sparen!
Überzeugt Ihr
einen Freund
oder Bekannten,
MANIAC zu abon-
nieren, schicken
wir Euch kostenlos
und sobald das Abo
bezahlt ist das
Playstation Tips &
Tricks-Buch "**GAME
BREAKER**" zu:
**Mehr als 1000 Tips
zu 163 Spielen!**

Euer Abo bestellt Ihr bei:

Cybermedia Verlags GmbH • Aboservice •
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

MANIAC



Nikki aus
"Pandemonium 2"
© Crystal Dynamics

Gib Dir den Wahnsinn

MANIAC

Der Crystal Dynamics Verlag MANIAC ist zwar nicht Deine Gesundheit, macht aber
nach den Crystal Dynamics süchtig. Für MANIAC enthält mindestens 100 Seiten schillernde Infos
Wer nicht abonniert, ist schuld: Abonnenten erhalten das Heft früher und zahlen weniger
4,90 € statt 7,90 € bekommt sogar eine tolle Prämie geschenkt!

Die ACTION!

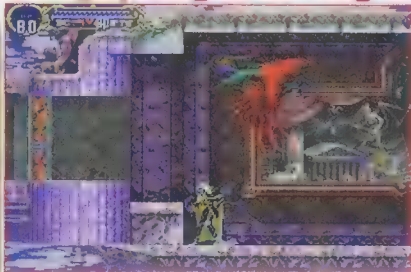
Nach zwölf Monaten Nervenkitzel, Teststreß und Überstunden küren wir im Spiele-Showdown die besten Titel des Jahres. Ob Abenteuer, Action oder Rennspiel – nach dezibel-starken Diskussionen stehen die Sieger fest.

ACTION ADVENTURE

Castlevania - Symphony of the Night



2D-Perfektion statt faule 3D-Kompromisse: Konami schuf ein von Beginn an packendes Action-Adventure, das spielerisch, grafisch und soundtechnisch seines Gleichen sucht – ein Meilenstein der Software-Geschichte.



Alucard-Action: Mit wehendem Vampir-Cape und effektivem Schwertschwung der coolste 32-Bit-Held.

DS Der jüngste Teil der "Castlevania"-Serie setzte neue Maßstäbe: Die kongeniale Mixtur aus Hüpf-, Action- und Rollenspielelementen spielt sich perfekt, das riesige Dracula-Schloß birgt massenhaft Monster, Artefakte und Geheimnisse. Begleitet werdet

Ihr vom packendsten Spiele-Soundtrack aller Zeiten – für mich das beste PlayStation-Spiel überhaupt! Ähnlich gut, wenngleich etwas mehr vom persönlichen Geschmack abhängig, sind die kniffligen Eskapaden des Grünlings **Abe's Oddysee**, der im filmreifen Ambiente auf Entdeckungsreise geht. Innovative Sprech-Elemente verbinden sich mit Sprungaktionen zu einem atmosphärischen Erlebnis mit einer Prise Frust.



Abe's Oddysee für die Playstation



Mit technischer Brillanz auf den Action-Thron: "Colony Wars" definiert den Begriff Space-Opera auf der Playstation neu und zeigt, was man mit kompetenten Exklusiv-Entwicklungen aus den Playstation heraus holen kann.

ACTION

Colony Wars



Anspruchsvolle Raum-Missionen mit pausenloser Action: Ihr steht jede Sekunde unter Hochspannung!

DS Im Weltraum hört Euch niemand schreien – dafür erlebt Ihr dort die spektakulärsten Schlachten seit "Star Wars". Im Laser-Inferno vergeßt Ihr Zeit und Raum. Hilferufe per Funk, auseinanderbrechende Zerstörer und packende Plasma-Duelle katapultieren "Colony Wars" auf die Pole Position: Grafisch kann dem 2-CD-Epos kein 32-Bit-Ballerspiel das Wasser reichen. Weil **Golden Eye** nicht in Deutschland erschien, bleibt dem N64-Modul der Action-Thron verwehrt. Import-Kenner wissen jedoch: Die Bond-Agentenschlacht ist ein Muß für jeden Action-Fan, der Blut und Gewalt vertragen kann. Gegnerintelligenz, Missionsdesign und Animationen setzen im Action-Genre neue Maßstäbe. Beim makaberen Shootout gegen zielgenaue Spezialkommandos ballert Ihr um's pure Überleben – ein Meilenstein des Action-Genres.



Golden Eye für das Nintendo 64

BEATEN-UP

Bushido Blade



"Bushido Blade" hat die dichteste Atmosphäre: Die Kampfsimulation mit Verletzungsfaktor holt mit phantastischen Special-FX das letzte aus der Playstation heraus, das Kampfsystem mit verschiedenen Grundstellungen ist ungeschlagen.



Muskelspiel: Haben sich die "Bushido Blade"-Waffen verkeilt, nützt nur rohe Gewalt.

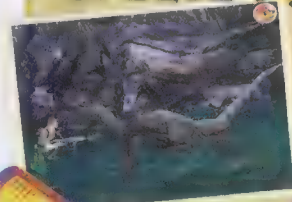
DS Mit "Bushido Blade" hat Square nicht nur das Vakuum an Kampfsportsimulation gefüllt, sondern auch neue Maßstäbe in puncto interaktive Kampfumgebung und Special-FX gesetzt: Mit Schwert, Lanze oder gar Kampfhammer bewaffnet duelliert Ihr Euch in heroischen Strand-, Wald- und Tempelarenen, die durch Lichtverhältnisse, Witterung und Jahreszeiten variiert werden. Im Bambuswald rauschen bei jedem Schwertschlag die umliegenden Stauden zu Boden, Matsch am

BESTE ANIMATION

Lost World

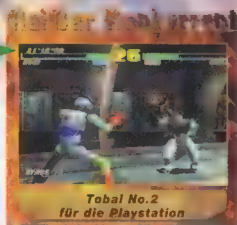
"So echt tapsen Dinos normalerweise nur im Film durchs Buschwerk: Die frappierend realistischen Animationen in Dreamworks' frustigem Jump'n'Run sind uns einen Sonderpreis wert."

PS4



Spieleleknaller

Boden verdeckt Eure Kleidung. Unzählige Angriffs- und Fluchtmanöver verleihen dem Spieler seinen eigenen Kampfstil: wie im echten Duell zählt der erste Treffer. Auch in **Tobal No.2** schöpfen Square ihr Design- und Technik-Knowhow aus: Über 200 geheime Kämpfer halten Euch länger als jedes andere Prügelspiel bei der Stange, der Rollenspiel-Modus zieht Turniergehärdigte in seinen Bann. Fehlerfreie 3D-Optik und riesige Special-Sortimente krönen "Tobal No.2" zu unserem Spiele-Konkurrenten.



DENKSPIEL

Bust-a-Move 3



1997 war kein gutes Jahr für Grübel-Fans – was die Qualität von "Bust-a-Move 3" nicht schmälern soll. Dezent, aber sinnvolle Ergänzungen freuen den Fan, viel besser als das Original oder Teil 2 ist felder nicht. 99



Tarot-Magie gegen den Knuddel-Saurier: Bub ertrinkt im Blasenzauber der Hellschärin.

Daß wir den dritten Teil einer Knobel-Serie zum "Besten Denkspiel" wählen, spricht nicht unbedingt für die Kreativität der Entwickler. Wer noch keine "Bust-a-Move"-Episode hat, der darf sich die aktuelle Fassung der Blasen-Baustelle ruhigen Gewissens zulegen. Nur wer die farbigen Kugeln clever an die Decke schleudert und sie zur rechten Zeit platzen läßt, erreicht den nächsten Level oder ärgert seinen Mitspieler. Spannend ist auch die innovative 3D-Fassung von "Tetris": **Tetrisphere** hat zwar nicht die simple Genialität des Originals, für engagierte Tüftler mit Hang zu komplexen Formen ist das N64-Spiel jedoch eine willkommene Herausforderung.



So haben wir entschieden

Für die Wahl der Spiele des Jahres qualifizierten sich ausschließlich offiziell in Deutschland erhältliche Titel. Die neben den Siegern erwähnten Spiele in jeder Kategorie können sich dagegen auch auf Importe beziehen – in manchen Genres sind die besten Titel nicht offiziell zu haben. Für die Spiele des Jahres sind die MANIAC-Spielspaßbewertungen nicht zwangsläufig entscheidend: Die Sieger wurden subjektiv nach den Vorlieben der MANIACs ausgewählt.

Realistik

NFL Quarterback '98

Das erste Spiel in hoher Nintendo-64-Auflösung schaffte den Touchdown in letzter Sekunde. Acclaims Meisterwerk unterhält nicht nur grafisch auf dem Niveau einer Live-Übertragung. 99



JUMP'N'RUN

Super Mario 64



Jeder staunt, keinen wundert's: Mario erobert auch 1997 den Hüpfspiel-Thron. Die Mitbewerber haben sich jedoch aufs 3D-Terrain eingestellt und kontern mit erfreulich guten Polygon-Jump'n'Runs. 99



Mario goes 3D: Schlichtweg umwerfende Klemnpner-Abenteuer in der frei begehbaren Polygonwelt.



Miyamoto läßt nicht locker: Auch 1997 sichert sich Mario die Auszeichnung als "Bestes Hüpfspiel". Dabei hat unser Lieblings-Klemnpner den Sprung ins 3D-Universum pixelgenau gemeistert – Spielwitz, Abwechslung und Level-Design sind nicht minder brillant wie bei den 2D-Abenteuern zu Super-Nintendo-Zeiten. Während sich Erzkonkurrent "Sonic" als Rennfahrer ("Sonic R") und Retro-Gamer ("Sonic Jam") outet, hüpf derweil Sonys Maskottchen ins Spielspaß-Rampenlicht: **Crash 2** überrascht in seinem zweiten Playstation-Jump'n'Run mit einer technisch perfekten 3D-Umgebung und tollen Gags.



RENNSPIEL

Wave Race 64



„Der pure Wasser-Wahnsinn: Nintendo überraschte mit technisch und spielerisch einzigartigen Wellenoptiken und muß sich nur in puncto Geschwindigkeit den dynamischen Namco-Rennern beugen.“



Das virtuelle Badeparadies: "Wave Race 64" verblüfft mit ungeahnt realistischen Wellen.

N64 "Rage Racer" geht ab wie eine Rakete, doch "Wave Race 64" ist unser Rennspiel-Hit '97. Der unglaublichen Wasserphysik und -darstellung zollen wir trotz mieser PAL-Version höchste Anerkennung. Wenn Ihr bei Windstärke 7 durch die Brecher reitet, fühlt Ihr Euch wie Kapitän Ahab im hölzernen Ruderboot – der Mensch im Kampf gegen die Naturgewalt. Adrenalin-Freaks düsen somit über die **Rage Racer**-Piste. Wasserratten heuern bei der 64-Bit-Regatta an.



Rage Racer für die Playstation

Bester Sound

Soul Blade



„Epische Soundkulisse für ein spektakuläres Prügelspiel: Die majestätischen Orchesterklänge genießt Ihr in drei Varianten, wuchtiges Schwertergeräusche reißt Euch zusätzlich aus dem Sessel.“

SPORTSPIEL

ISS 64

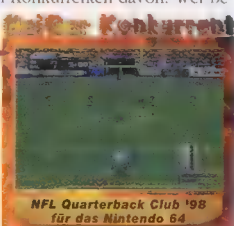


„Im Sportspiel-Sektor räumt das ab: Konami und Acclaim dominieren mit brillanten Ballspielen die Konkurrenz. Auf 32-Bit wird zwar auch gespart, aber in diesen beiden Fällen eine Liga tiefer.“



Eines der stärksten Kaufargumente für das Nintendo 64 ist das herausragende "ISS 64"

N64 Vorbei sind die Zeiten der EA-Sports-Monopolstellung: Unangefochtener Sportspiel-Tabellenführer 1997 ist "International Superstar Soccer 64" von Konami. Nicht nur optisch, sondern auch spielerisch zieht der N64-Titel seinen Konkurrenten davon. Wer bereit ist, seine Berührungsfingst über Bord zu werfen, erhält auch mit **NFL Quarterback Club '98** eine hochwertige Simulation. Dank hochauflösender Grafik erreicht das Spiel einen nicht dagewesenen Realitätsgrad. In Zeitlupe könnt Ihr die lebensechten Spieler-Animationen bestens genießen.



NFL Quarterback Club '98 für das Nintendo 64

STRATEGIE

Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot



„Rundenbasiert oder in Echtzeit – die Gretchenfrage eines guten Strategiejahrgangs: Wer gerne flink attackiert ergreift bei "C&C 2" das Kommando. Geruhsame – Spieler mit Fantasy-Fable warten auf ein englisches "FF Tactics".“



Echtzeit-Feldzug in vierzehn Etappen: "C&C 2" ist das dramatischste Strategiespiel des Jahres.

PS 1997 war ein gutes Jahr für Joypad-Strategen: Während sich in Japan Runden-basierte Spiele ungebreimster Beliebtheit erfreuen, tobt in Deutschland die Echtzeit-Schlacht. Auf die Genre-Referenz "Command & Conquer" ließ Virgin das im Detail verbesserten Sequel "Alarmstufe Rot" folgen – das blitzschnelle Truppen-Manöver für bis zu zwei Spieler ist eine Motivationskanone, die sich nur dem Detailreichtum und der Komplexität japanischer Titel beugen muß. Mit **Final Fantasy Tactics** präsentierte Square das wichtigste und größte Strategie-Epos des Jahres, einen mit FX und Rollenspielelementen gespickten Krieg liebenswerter Märchenhelden.



Final Fantasy Tactics für die Playstation

ROLLENSPIEL

Final Fantasy 7



„Märchenhafte Landschaften und ulkige Charakteranimationen bezaubern mit liebevollm Design: Selbst nach dem ersten Durchspielen kehrt Ihr für Geheimmissionen und die Chocobozucht in die Science-Fantasy-Welt zurück.“



Das aufwendigste Spiel für die Playstation wurde den Erwartungen gerecht: "Final Fantasy 7" forever!

PS Die mit Bonussequenzen und Geheimmissionen gespickte Story auf drei CDs ist für Monate spannender als jeder Science-Fiction-Roman: Kaum ein Rollenspiel hält Euch mit einer vergleichbaren Masse an Slapstickeinlagen, Actionsequenzen (Snowboardfahren und Spiel-im-Spiel-Automaten) sowie Strategiefeldzügen in Atem; bei den rasanten FMV-Sequenzen fühlt Ihr Euch wie im Kino. Sonys **Wild Arms** überzeugt durch eine kurzweilige Mischung aus "Zelda"-Schallerrätseln und riesigen Labyrinth.



Wild Arms für die Playstation

Bester Game

Final Fantasy 7

„Squares Referenz-Rollenspiel ist gespickt mit Gags: Egal ob in einer Bar ein Volltrunkener würgend über der Toilette hängt oder Euch im Frauenkostüm lüsterne Passanten anmachen – konstantes Lachmuskelttraining ist im Preis inbegriffen.“

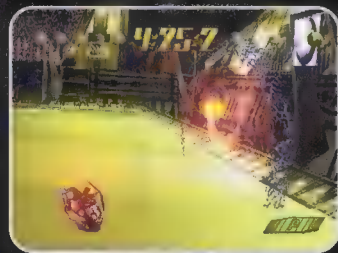


PS

SPIEL MIT DEM FEUER!



Ein bißchen Hockey, etwas Motorsport und eine Prise totaler Wahnsinn.



Ballblazer Champions katapultiert Sie in eine atemberaubende Zukunft, in der Ihr ganzer Einsatz gefordert ist. Die Konkurrenz erscheint übermächtig. Also, springen Sie in Ihr Rotofoil, schnappen Sie sich den Plasmaball und befördern Sie ihn in das gegnerische Tor. So EINFACH kann Siegen sein!

Noch nie war Sport schöner!

**BALL
BLAZER**
CHAMPIONS

COMING SOON!



Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 0 21 31/607-0, Fax. 0 21 31/60 71 11 • Profisoft GmbH, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC Software AG, Tel. 0 81/7 85 29 60, Fax. 0 81/7 85 12 22 • Österreich: ABC Software GmbH, Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax. 0 55 23/6 47 94

Arts Enterta

a trademark

Arts Entertainment

is a trademark

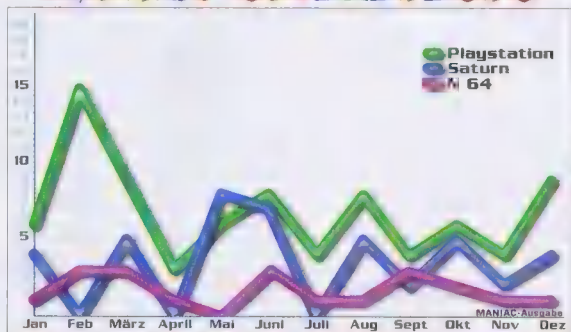
under

Manufactured distributed by FUNISOFT

Die MANIAC 97 Jahresstatistik

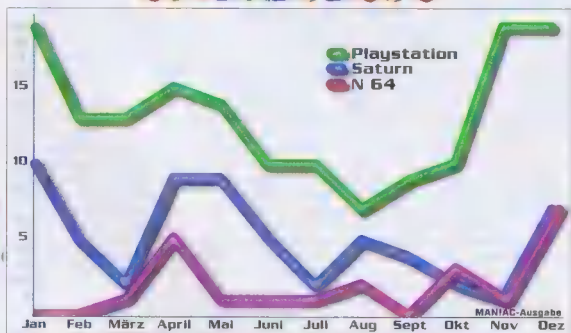
Nachdem sich im letzten Jahr ausschließlich 32-Bitter duellierten, debütierte 1997 eine neue Konsole auf dem deutschen Markt: Wie sich das Nintendo 64 statistisch auswirkte, und wieviele Hits auf Eurer Konsole erschienen, zeigen Euch unsere Übersichts-Diagramme.

ANZAHL DER IMPORT-SPIELETESTS



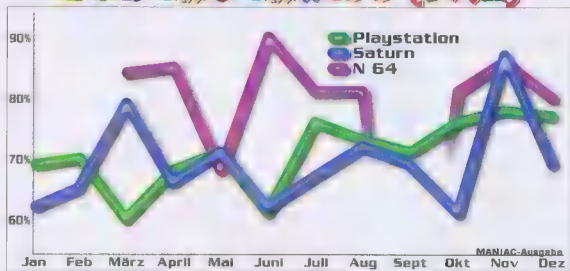
Playstation-Hoch im Frühjahr (bedingt durch späte Weihnachts-Lieferungen). Saturn-Schwemme im Vorsommer: Lediglich das Nintendo 64 bleibt "dank" geringem Modul-Ausstoß vor größeren Schwankungen verschont.

ANZAHL DER OFFIZIELLEN SPIELETESTS



Eine klare Sache für PlayStation: Mit einem konstanten Strom an PAL-Titeln, der zu Weihnachten zur Flutwelle anschwellt, zeigt Sony der Konkurrenz die Zähne. Neben dem geringen Saturn-Output überrascht das stattliche Nintendo-Angebot zur Bescherung.

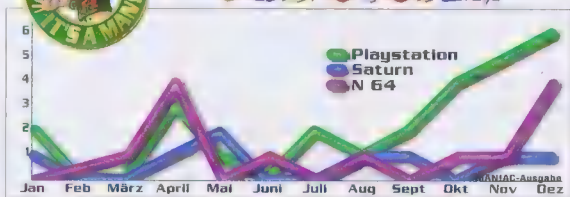
SPIELSPAß-DURCHSCHNITT (PAL)



Interessante Erkenntnisse liefert die Aufschlüsselung nach Spielspaß-Wertungen pro System: Nach wie vor steht das Nintendo 64 hier allein auf weiter Flur, kaum eine Niete trübte die Serie der Top-Hits. Achtbar schlägt sich allerdings auch die Playstation. Trotz der Spieleflut stieg der Spielspaß-Durchschnitt pro Monat im Herbst deutlich an. Beim Saturn wirken sich Schnellschuß-Umsetzungen negativ aus: Trotz der hauseigenen Sega-Highlights drücken diese Titel den Schnitt.

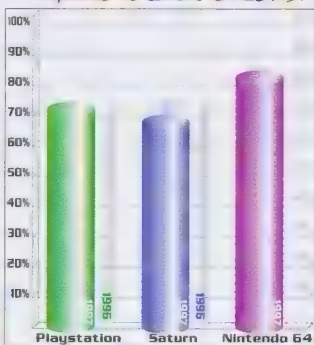


AUSZEICHNUNGEN PRO SYSTEM



Spärlich gesät sind die begehrten 'It's a MANIAC'-Prädikate. Schubweise saht das Nintendo 64 die Trophäen ab, während der Saturn eher still und leise, dafür aber regelmäßig punktet. Phänomenal dagegen der Ausstoß an Playstation-Winterhits: Seit Oktober können sich Sony-Fans jede Woche einen Prädikatstitel für ihr System besorgen.

SPIELSPAß-JAHRESMITTEL PRO KONSOLE



Der Abwärtstrend des Saturn im Vergleich zum Vorjahr äußert sich leider auch beim Spielspaß: 1996 wurden deutlich mehr Playstation-Highlights für den Saturn umgesetzt. Die Qualität der Playstation-Spiele nahm im Mittel leicht zu – trotz deutlich gesteigerter Quantität. Neueinsteiger Nintendo 64 sichert sich den Platz an der Spitze. Fraglich ist allerdings, ob sich die hohe Qualität der meisten N64-Module '98 halten läßt.



Gnade ist in Capcoms

3D-Polygon-Streetfighter

ein Fremdwort. Einundzwanzig

unerbittliche Kämpfer warten

nämlich nur darauf, Deinen Körper in

sämtliche Einzelteile zu zerlegen.

Falls das nicht in Deinem Sinne sein

sollte, sei doch einfach schneller,

Du Honk.

© Capcom Co., Ltd. 1997

JAHRESINHALT 1997

FEATURES & REPORTAGEN

Titel	Ausgabe	Seite
100 besten Spiele aller Zeiten, Die	3	46
4 Jahre MANIAC - Hinter den Kulissen	11	42
Accelaim Sports	9	20
Automaten-Branche im Umbruch	8	14
Britsoft - Spiele Made in UK	11	22
E3-Perspektiven: Trends & Ausblick	11	30, 44
Erotikspiele in Japan	2	14
Golden Years: 16-Bit Rückblick	5	98
Jahresinhalt '96	1	50
Kampf der Konsolen: Playstation gegen N64	5	28
Erster Teil: Hardware	6	18
Zweiter Teil: Software	1	44
MANIAC Jahresstatistik	4	39
Nintendo 64: Spiele & Zubehör	1	16
Ocean: Showtime für den Spieleressen	10	16
Playstation-Softwareführer '97	7	39
Prügel-Report: Die Lehre vom Beat'em-Up	10	82
Sega Dual: Alliiert in die Zukunft	11	26
Sega Firmenportrait III: Ausblick	3	22
Spiele des Jahres '96	1	34
Take a Break: Pausenclowns im Videospiel	12	34

SPIELVORSTELLUNGEN & PREVIEWS

Spiel	System	Seite
Abe's Oddysee	Playstation	6
Actua Golf 2	Playstation	10
Actua Ice Hockey	Playstation	10
Actua Soccer 2	Playstation	10
Agent Armstrong	Playstation	4
Apocalypse	Playstation	5
Bad Custard	Playstation	12
Baphomets Fluch 2	Playstation	10
Batman & Robin	Playstation	8
Blasdozer	Nintendo 64	5
Bloody Road	Playstation	11
Bombberman 64	Nintendo 64	6
C&G 2: Alarmstufe Rot	Playstation	11
Castlevania	Playstation	5
Chameleon Kid	Nintendo 64	1
Chameleon Twist	Nintendo 64	11
Colony Wars	Playstation	11
Crash Bandicoot 2	Playstation	10
Creator	Nintendo 64	1
Dark Rift	Nintendo 64	1
Earthbound 64	Nintendo 64	6
Earthworm Jim 3	Playstation, N64	8
Eric	Playstation	12
Excalibur 2055 a.D.	Playstation	3
Explosive Racing	Playstation	10
Extreme G	Nintendo 64	6
Extreme G	Nintendo 64	7
Fantastic Four	Playstation	6
Final Fantasy Tactics	Playstation	8
Forsaken	Playstation, N64	10
Frogger	Playstation	10
Front Mission 2/Alternative	Playstation	9
G-Police	Playstation	9
Gex 2	Playstation, N64	12
Goemon	Nintendo 64	7
Grand Theft Auto	Playstation	11
Grand Theft Auto	Playstation	11
Heavy Gear	Playstation	5
Hexen 2	Playstation	5
Holy Magic	Nintendo 64	11
Jersey Devil	Playstation	11
Jet Riders	Playstation	1
Lost World	Playstation, Saturn	9
Lucky Luke	Playstation	8
Mace: The Dark Age	Nintendo 64	1
Machine Hunter	Playstation	9
Manx TT	Saturn	4
Mario Kart 64	Nintendo 64	1
Mass Destruction	Playstation, Saturn	3
Mechwarrior 2	Playstation	2
Midnight Run	Playstation	9
Monster Trucks	Playstation	3
Moto Racer	Playstation	9
Motor Mash	Playstation	9
Multi Racing Champions	Nintendo 64	6/9
Newman Haas Racing	Playstation	12
Nightmare Creatures	Playstation	4
Nuclear Strike	Playstation	10
Overboard	Playstation	9
Pandemonium 2	Playstation	3
Panzer Dragon Saga	Saturn	9
Perfect Weapon	Playstation	1
Pitfall 3D	Playstation	5
Populous 3	Playstation	7
Porsche Challenge	Playstation	3
Power Soccer 2	Playstation	11
Poy Poy	Playstation	5

SPIELVORSTELLUNGEN & PREVIEWS (FORTSETZUNG)

Spiel	System	Ausgabe	Seite
Rapid Racer	Playstation	7	11
Rascal	Playstation	9	11
Red Earth	Automat	4	14
Resident Evil 2	Playstation	11	6
Resident Evil 2	Playstation	12	11
Road Rage	Playstation	1	8
Saga Frontier	Playstation	9	23
San Francisco Rush	Nintendo 64	11	37
Sega Touring Car	Saturn	9	34
Seminal Returns	Playstation	12	21
Shadows of the Empire	Nintendo 64	1	18
Silicon Valley	Nintendo 64	5	18
Silicon Valley	Nintendo 64	8	10
Sonic 3D Blast	Saturn	1	22
Sonic R	Saturn	9	35
Spider	Playstation, Saturn	3	6
Stadt der verlorenen Kinder	Playstation	1	16
Starfox 64	Nintendo 64	2	30
Starfox 64	Nintendo 64	6	32
Street Fighter III	Automat	4	24
Street Fighter EX	Automat	4	12
Suikoden	Playstation	1	10
Super Pang Collection	Playstation	3	14
Syndicate Wars	Playstation	5	20
Tanktics	Playstation	8	12
Tekken 3	Automat	11	12
Top Gear Rally	Nintendo 64	5	19
Top Gun	Playstation	9	42
V-Rally	Playstation	5	6
Viper	Playstation, Saturn	1	14
Warcraft 2	Playstation	7	12
Wild Arms	Playstation	3	10
Wild Arms	Playstation	6	10
Youngblood	Playstation	12	16
Zelda 64	Nintendo 64	6	36

SPIELE-TESTS

Spiel	System	Ausgabe	Seite	%
2 Xtreme	Playstation	1	70	75%
Abe's Oddysee	Playstation	9	70	87%
Ace Combat 2	Playstation	12	103	84%
Actua Golf 2	Playstation	11	109	76%
Agent Armstrong	Playstation	8	70	81%
Allied General	Playstation	6	80	76%
Altilar Soccer	Playstation	12	97	43%
Amok	Saturn	1	78	78%
Andretti Racing	Saturn	4	69	86%
Arcade's Greatest:				
Atari Collection 1	Playstation	6	73	76%
Auto. Lamborghini	Nintendo 64	12	109	63%
Baphomets Fluch 2	Playstation	12	108	83%
Batman Forever	Playstation	3	77	37%
Batman Forever	Saturn	11	37	37%
Battle Arena Toshinden 3	Playstation	7	75	79%
Battle Stations	Playstation	6	70	50%
Battle Stations	Saturn	9	79	50%
Bedlam	Playstation	3	86	50%
Bedlam	Saturn	5	95	50%
Black Dawn	Playstation	1	82	70%
Black Dawn	Saturn	4	75	68%
Blam! Machinehead	Saturn	1	99	82%
Blast Chamber	Playstation	1	86	71%
Blast Corps	Nintendo 64	10	74	88%
Bombberman	Saturn	5	97	87%
Bombberman 64	Nintendo 64	12	56	87%
Breakpoint Tennis	Saturn	1	84	58%
Bubble Bobble 2	Playstation	11	82	66%
Bug Tro	Playstation	2	82	68%
Bust a Move 3	Saturn	11	75	88%
C&G 2: Alarmstufe Rot	Playstation	12	116	88%
Carnage Heart	Playstation	7	78	68%
Castlevania	Playstation	12	104	89%
Chameleon Twist	Nintendo 64	12	96	72%
Chaos Control	Saturn	1	99	42%
Colony Wars	Playstation	11	84	88%
Command & Conquer	Playstation	1	68	87%
Command & Conquer	Saturn	1	68	85%
Contra - Legacy of War	Playstation	3	78	68%
Courier Crisis	Playstation	12	89	54%
Crash Bandicoot 2	Playstation	12	98	86%
Crimewave	Saturn	4	84	48%
Croc: Leg. of the Gobboos	Playstation	11	98	85%
Crow, the	Playstation	3	75	60%
Crow, the	Saturn	11	73	60%
Crypt Killer	Playstation	4	68	47%
Crypt Killer	Saturn	4	68	47%
Dark Savior	Saturn	2	66	68%
Darklight Conflict	Playstation	8	82	77%
Darklight Conflict	Saturn	8	82	77%
Descent 2	Playstation	5	74	83%
Diddy Kong Racing	Nintendo 64	12	84	86%
Discworld 2	Playstation	8	80	85%
Dixie Kong Doub. Trough	Super Nintendo	2	78	90%

Spiel	System	Seite	%
Dragonforce	Saturn	11	84
Dragonheart	Playstation	6	81
Dragonheart	Saturn	6	81
Epidemic	Playstation	5	83
Excalibur 2055 a.D.	Playstation	5	76
Exhumed	Playstation	4	79
Explosive Racing	Playstation	11	58
Extreme III	Nintendo 64	11	76
F1 Pole Position	Nintendo 64	10	56
Fantastic Four	Playstation	10	71
Fatal Fury Real Bout	Playstation	9	84
FIFA 64	Nintendo 64	5	86
FIFA Soccer '97	Playstation	2	84
FIFA Soccer '97	Saturn	5	95
FIFA Soccer '97	Super Nintendo	3	83
Fighters Megamix	Playstation	4	82
Final Fantasy 7	Playstation	10	64
Formel 1 '97	Playstation	10	52
Formula Karts	Saturn	12	83
Frankenstein	Saturn	10	61
Frogger	Playstation	12	122
G-Police	Playstation	11	92
Gekka Mugentan Torico	Saturn	4	73
Grid Run	Saturn	4	87
Hard Boiled	Playstation	8	74
Hardcore 4x4	Playstation	1	78
Hardcore 4x4	Saturn	1	78
Heaven's Gate	Playstation	11	108
Heracles	Playstation	11	107
Hexen	Playstation	3	72
Hexen	Saturn	4	75
Hyper Tennis Final Match	Playstation	2	63
Incantation	Super Nintendo	1	102
Incredible Hulk, The	Playstation	3	87
Independence Day	Playstation	5	82
Independence Day	Saturn	6	83
Iron & Blood	Playstation	1	83
ISS 84	Nintendo 64	6	76
ISS Deluxe	Playstation	1	100
ISS Pro	Playstation	7	82
Jet Rider	Playstation	2	69
Jumping Flash 2	Playstation	1	89
King's Field	Playstation	4	70
Kirby's Funpak	Super Nintendo	3	87
Kurushi	Playstation	11	79
Last Bronx	Saturn	10	60
Legacy of Kain	Playstation	1	74
Lifeforce Tenka	Playstation	5	78
Little Big Adventure	Playstation	5	88
Lost Vikings 2	Saturn	4	74
Lylat Wars	Nintendo 64	12	126
Machine Hunter	Playstation	10	69
Madden '98	Playstation	12	125
Madden '98	Saturn	12	125
Manx TT Superbike	Saturn	5	80
Mario Kart 64	Nintendo 64	7	76
Marvel Super Heroes	Playstation	12	124
Marvel Super Heroes	Saturn	12	124
Marvel Super Heroes	Super Nintendo	8	56
Mass Destruction	Playstation	10	76
Mass Destruction	Saturn	5	91
MDK	Playstation	12	58
Mechwarrior 2	Playstation	4	66
Megaman X3	Playstation	5	93
Megaman X3	Saturn	5	93
Micro Machines V3	Playstation	5	96
Monopoly	Playstation	12	102
Monster Trucks	Playstation	4	70
Moto Racer	Playstation	12	120
Motor Mash	Playstation	11	110
Mr. Bones	Saturn	1	90
Multi Racing Champion.	Nintendo 64	10	58
Namco Museum Vol. 2	Playstation	3	69
Namco Museum Vol. 3	Playstation	5	81
Namco Museum Vol. 4	Playstation	9	78
Namco Museum Vol. 5	Playstation	11	79
Namotek Warriors	Playstation	2	62
NASCAR '98	Playstation	12	62
NBA Hangtime	Nintendo 64	8	76
NBA Hangtime	Playstation	8	76
NBA in the Zone 2	Playstation	2	70
NBA Jam Extreme	Playstation	2	72
NBA Live '97	Playstation	2	74
NBA Live '97	Saturn	6	83
NBA Live '97	Super Nintendo	3	83
Need for Speed 2	Playstation	6	72
NFL Quarter Club '98	Nintendo 64	12	115
NHL 98	Playstation	11	102
NHL Breakaway	Playstation	10	70
NHL Face Off '97	Saturn	4	81
NHL Powerplay '98	Playstation	11	103
Nightmare Creatures	Playstation	11	106
Nuclear Strike	Playstation	11	96
Oscar	Super Nintendo	2	86
Overboard	Playstation	6	74
Overboard	Playstation	11	90
Pandemonium	Saturn	6	75
Pandemonium 2	Playstation	12	92
Perfect Weapon	Playstation	2	68
PGA Tour '97	Saturn	3	77
Pilotwings 64	Nintendo 64	4	80
Player Manager	Playstation	4	85
Porsche Challenge	Playstation	5	72
Power Move Wrestling	Playstation	1	77
Power Pigs o. Dark Age	Super Nintendo	1	82
Power Rangers Pinball	Playstation	9	103
Prince of Persia	Super Nintendo	1	103
Psychic Force	Playstation	7	73
Rage Racer	Playstation	7	84
Rally Cross	Playstation	8	72
Rapid Racer	Playstation	11	80

Spiel	Plattform	Verkäufte %
Raven Project	Playstation	5 87 52%
Ray Racers	Playstation	7 85 78%
Raystorm	Playstation	9 84 75%
Realms	Super Nintendo	2 86 53%
Rebel Assault 2	Playstation	2 60 73%
Resident Evil	Saturn	11 76 83%
Resident Evil Dir. Cut	Playstation	12 110 83%
Return Fire	Saturn	5 89 79%
Riot	Playstation	3 68 72%
Road Rage	Playstation	3 74 38%
Robotron X	Playstation	1 80 49%
Rosco McQueen	Playstation	10 72 75%
Samurai Shodown 3	Playstation	7 73 79%
Schlumpke 2, Die	Super Nintendo	1 102 53%
Scorcher	Saturn	5 92 59%
Sea Bass Fighting	Saturn	1 95 74%
Sega Ages	Saturn	2 67 73%
Sega Touring Car	Saturn	12 66 65%
Sentient	Playstation	4 83 58%
Shadows of the Empire	Nintendo 64	4 56 77%
Shining the Holy Ark	Saturn	11 71 82%
Sky Target	Saturn	7 72 61%
Slam Scape	Playstation	4 71 34%
Smash Court Tennis	Playstation	1 74 74%
Sonic 3D Blast	Saturn	2 76 78%
Sonic Jam	Saturn	7 80 74%
Sonic R	Saturn	12 114 68%
Soul Blade	Playstation	6 68 84%
Soviet Strike	Saturn	3 71 78%
Space Jam	Playstation	2 75 60%
Space Jam	Saturn	5 89 60%
Speedster	Playstation	5 90 61%
Spider	Playstation	4 72 78%
Spot goes to Hollywood	Playstation	1 94 77%
Stadt der verlor. Kinder	Playstation	4 80 63%
Starwinder	Playstation	3 84 46%
Street Fighter Alpha 2	Super Nintendo	2 73 80%
Street Fighter EX plus α	Playstation	10 82 90%
Sulkoden	Playstation	2 88 74%
Super Mario 64	Nintendo 64	4 54 96%
Super Pang Collection	Playstation	6 78 75%
Super Puzzle Fighter 2 +	Playstation	4 76 81%
Super Puzzle Fighter 2 +	Saturn	4 76 81%
Swagman	Playstation	11 72 60%
Swagman	Saturn	9 72 60%
Syndicate Wars	Playstation	7 86 82%
Tempest 2000	Saturn	2 65 72%
Tenest X3	Playstation	2 64 73%
Ten Pin Alley	Playstation	5 79 53%
Test Drive Off-Road	Playstation	6 82 53%
Tetris Attack	Super Nintendo	2 79 77%
Tigershark	Playstation	6 84 48%
Tilt!	Playstation	3 85 77%
Time Crisis	Playstation	12 123 82%
Total No. 1	Playstation	11 86 85%
TOCA Touring Car	Playstation	12 86 78%
Tomb Raider 2	Playstation	12 90 87%
Top Gear Rally	Nintendo 64	12 64 79%
Total Drive!	Playstation	11 82 85%
Total NBA '97	Playstation	3 80 82%
Transport Tycoon	Playstation	9 74 77%
Trash-It!	Playstation	5 94 63%
Trash-It!	Saturn	8 73 63%
Turok	Nintendo 64	3 66 85%
Turok	Nintendo 64	4 62 85%
Twisted Metal 2	Playstation	1 96 58%
V-Rally	Playstation	7 68 85%
Vandal Hearts	Playstation	5 84 76%
Vergessene Welt	Playstation	10 78 62%
Vergessene Welt	Saturn	12 97 62%
Victory Boxing '97	Playstation	1 71 72%
Virtual On	Saturn	1 98 60%
Virtual Pool	Playstation	4 78 73%
VMX Racing	Playstation	10 68 52%
VR Baseball	Playstation	8 75 61%
Wayne Gretzky 3D Hockey	Nintendo 64	8 78 87%
Warcraft 2	Playstation	9 80 87%
Warcraft 2	Saturn	9 80 85%
Warhammer	Playstation	1 90 48%
Wave Race 64	Nintendo 64	4 58 88%
Whizz	Super Nintendo	2 86 61%
Williams Arcade's Great.	Playstation	1 93 80%
Wing Commander 4	Playstation	7 74 76%
Wing Over	Playstation	11 104 78%
Winter Gold	Super Nintendo	2 73 53%
Wipeout 2097	Saturn	8 77 85%
World Wide Soccer '98	Saturn	12 111 82%
Worms	Super Nintendo	2 79 69%
WWF in your House	Playstation	1 92 69%
WWF in your House	Saturn	1 92 69%
X2	Playstation	1 72 68%
Xevious 3D/G+	Playstation	9 78 67%
Z	Playstation	11 88 79%

SPIELE-TESTS (IMPORT)

Spiel	Plattform	Verkäufte %
Ace Combat 2	Playstation	8 34 84%
Advanced World War	Saturn	6 66 87%
Albert Odyssey	Saturn	10 46 70%
Alundra	Playstation	7 34 78%
Arcade's Greatest:		
Atari Collection 1	Playstation	11 34 76%
Armored Core	Playstation	10 40 71%
Assault Suit Leynos 2	Saturn	5 42 73%
Balibazer Champions	Playstation	11 60 70%
Bakusou	Saturn	1 64 50%
Battle Arena Toshinden 3	Playstation	3 33 79%
Blasphemers	Nintendo 64	11 46 88%
Broken Helix	Playstation	8 32 80%

Spiel	Plattform	Verkäufte %
Bubsy is 3D	Playstation	2 52 39%
Buchido Blade	Playstation	6 54 88%
CART World Series	Playstation	12 43 80%
Castlevania X	Playstation	6 52 90%
Chrono-0 2	Playstation	5 41 48%
Cool Boarders 2	Playstation	11 51 74%
Crazy Chase 2	Playstation	3 31 47%
Cruis'n USA	Nintendo 64	2 40 70%
Cyberbots	Saturn	6 62 68%
D-Xbird	Saturn	8 68 52%
Darius Gaiden	Playstation	3 31 62%
Dark Rift	Nintendo 64	9 50 69%
Dodonpachi	Saturn	12 53 78%
Doraemon	Nintendo 64	11 50 66%
Doraemon 2	Playstation	5 41 59%
Dragon Force	Saturn	3 40 81%
Dragon Ball Final Bout	Playstation	11 52 55%
Drift King '97	Saturn	5 44 55%
Dynastie Soccer	Nintendo 64	11 56 57%
Elevator Action Returns	Saturn	5 50 69%
Fighter's Impact	Playstation	8 63 73%
Fighting Illusion	Saturn	5 46 55%
Final Fantasy Tactics	Playstation	9 58 90%
Fox Hunt	Playstation	1 60 54%
Front Mission 2	Playstation	12 48 k.W.
Funky Head Boxers	Saturn	11 41 63%
Gamma 2000	Playstation	8 36 75%
Golden Eye 007	Nintendo 64	10 34 89%
Groove Gaiden	Playstation	11 50 80%
Gradus on Fight	Saturn	8 38 61%
Gun Bullet	Playstation	12 44 83%
Gun Frontier	Saturn	12 52 29%
Gunsling Side Story 3	Saturn	5 46 70%
Herc's Adventure	Playstation	10 44 71%
Herc's Adventure	Saturn	10 44 71%
Hercules	Playstation	9 60 71%
Hexen	Nintendo 64	9 52 77%
Human Grand Prix	Nintendo 64	6 48 63%
Hyper Duel	Playstation	2 56 66%
IQ	Playstation	11 61 61%
King of Baseball	Nintendo 64	3 28 87%
King of Fighters '96	Playstation	11 64 85%
King of Fighters '96	Saturn	3 42 85%
King's Field 2	Playstation	11 44 64%
Langrisser 4, Der	Saturn	10 48 81%
MLB The Dark Age	Nintendo 64	12 38 70%
Macrocos	Saturn	8 38 65%
Mario Kart 64	Nintendo 64	2 42 92%
Marvel Super Heroes	Saturn	10 49 80%
MAX Power Drift	Playstation	4 32 57%
Metal Slug	Playstation	10 41 75%
Metal Slug	Saturn	6 63 75%
Mighty Hits	Playstation	6 59 63%
MLB Pennant Race	Playstation	1 58 51%
Mobile Suit Gundam	Playstation	10 40 70%
Namco Museum Vol. 4	Playstation	1 57 74%
Namco Museum Vol. 5	Playstation	5 40 81%
NBA Hangtime	Nintendo 64	4 30 77%
NCAA Final Four '97	Playstation	6 59 58%
Necronomicon	Saturn	1 65 82%
NHL Faceoff '97	Playstation	1 56 83%
Ogre Battle	Playstation	10 41 72%
Open Jet	Saturn	3 30 56%
Parodius - Forever w. me	Playstation	3 30 75%
Parodius - Forever w. me	Saturn	3 30 79%
Parowars	Playstation	12 42 74%
Perfect Eleven	Nintendo 64	3 26 90%
Persona	Playstation	11 32 74%
Planet Joker	Saturn	11 50 36%
Power Rangers Pinball	Playstation	1 58 41%
Poy Poy	Playstation	12 46 66%
Prikura Daisakusen	Playstation	11 54 66%
Puzzle Bobble 3	Saturn	11 64 88%
Rage Racer	Playstation	11 50 90%
Ragnardag	Saturn	6 63 64%
Raiden DX	Playstation	6 59 64%
Rally Cross	Playstation	6 58 74%
Ray Tracers	Playstation	11 36 78%
Raystorm	Playstation	11 38 75%
Recipro Heat 5000	Playstation	10 42 67%
Rockman 8	Playstation	3 39 76%
Rockman 8	Saturn	3 39 76%
Rockman X4	Saturn	10 49 77%
Runabout	Playstation	8 36 72%
Rurouni Kenshin	Playstation	2 52 40%
S.C.U.D.	Saturn	6 62 54%
Salomander Deluxe Pack	Saturn	8 66 69%
Samurai Shodown 1	Saturn	1 64 80%
Samurai Shodown 4	Saturn	12 53 85%
Sangoku Musou	Playstation	5 39 78%
Saga Ages Memorial 1	Saturn	5 44 61%
Songoku Ace 2	Playstation	2 55 64%
Soxy Parodius	Playstation	1 62 84%
Soxy Parodius	Saturn	1 62 84%
Shadows of the Empire	Nintendo 64	2 36 77%
Shienryu	Saturn	9 66 49%
Silhouette Mirage	Saturn	12 52 73%
Skullfang	Saturn	8 68 29%
Snowboarding Trix	Saturn	5 42 53%
Soul Edge	Playstation	3 36 84%
Space Invaders	Playstation	11 52 68%
Starfox 64	Nintendo 64	7 28 90%
Steel Reign	Playstation	12 44 69%
Street Fighter Collection	Saturn	11 54 84%
Strikers 1945	Playstation	2 48 63%
Super Puzzle Fighter 2X	Playstation	2 55 81%
Super Robowar	Playstation	8 63 82%
Tactics Ogre	Playstation	12 48 81%
Tail of the Sun	Playstation	7 36 52%
Tecmo Stackers	Playstation	12 42 72%
Tecno's Deception	Playstation	2 45 74%

Spiel	Plattform	Ausgabe Seite %
Terra Cresta 3D	Saturn	11 54 19%
Terra Diver	Saturn	5 48 77%
Terra Phantasia	Saturn	6 64 k.W.
Tetrisphere	Nintendo 64	10 38 81%
Thunderforce 5	Saturn	9 66 81%
Thunderforce Gold Pk. 2	Playstation	2 56 73%
Time Bokan	Playstation	2 53 46%
Time Crisis	Playstation	9 62 82%
Toaplan Shootingbattl	Playstation	2 53 74%
Tobal No 2	Playstation	7 32 87%
Toukon Retsuden 2	Playstation	5 38 85%
Treasures of the Deep	Playstation	12 46 76%
V-Tennis 2	Playstation	2 48 70%
Wargods	Nintendo 64	8 30 63%
Wayne Gretzky's Hockey	Nintendo 64	1 66 87%
WCW vs the World	Playstation	7 36 77%
Wild Arms	Playstation	8 64 86%
Winning Eleven '97	Playstation	2 46 76%
Xevious 3D/G+	Playstation	6 56 67%
Yuke Yuke! Trouble Mak.	Nintendo 64	9 54 84%

MESSEN UND VERANSTALTUNGEN

Messe	Ort	Ausgabe Seite
CeBit '97	Hannover	5 104
Computer '96	Köln	1 106
E	Atlanta	8 39
ECTS	London	11 14
IMA '97	Frankfurt	4 18
Intern. Funkausstellung	Berlin	11 30
Intern. Spielwarenmesse	Nürnberg	4 20
Nintendo World '96	Tokyo	2 22
Shoshinkai	Tokyo	1 24

INTERVIEWS

Interview-Partner	Firma	Ausgabe Seite
Anderson, Darren (Producer)	Acclaim	7 14
Cammarata, Aaron (Spieldesign)	Activision	5 22
Cecco, Raffaele ('King of J. Jungle')	Virgin	7 18
Fukui, Seinosuke (Overs. Busin.)	Koei	10 20
Gieser, Frank (Produkt Manager)	Laguna	1 28
Guyndt, Alain (Programmierer)	Kalisto	8 22
Hideo, Kojima (Projektleiter)	Konami	12 24
Hulsbeck, Chris (Musiker)	selbständig	3 16
Jarry, Pascal (Spieldesigner)	Sony	3 17
Lawson, Brian (Projektleiter)	DMA-Design	11 34
Mathes, Sabine (Mark. Manager)	Psygnosis	4 22
Moe, Torsten (PR Manager)	Sega	3 22
Nadal, David (Programmierer)	Infogrames	5 8
Naka (Producer)	Sega	12 24
Perry, David	Shiny	12 59
Reichart, Christine (Trade Markt.)	Acclaim	9 24
Rowley, Chris (Producer)	Psygnosis	10 15
Satterthwaite, Andrew (Producer)	Psygnosis	10 14
Tomioke, Takazumi (Producer)	Koei	10 20

JOBS MIT ZUKUNFT

Beruf	Ausgabe Seite
Marketing Manager/Assistent	4 22
Musik- und Sound-Programmierer	3 16
Produkt Manager	1 28
Produzent/Projektleiter	11 34
Sales Manager/Assistent	7 20
Spieldesigner	5 22
Spieldesigner	11 22
Trade Marketing Manager/Assistent	9 24

ANDERE MEDIEN

Medium	Titel	Ausgabe Seite
LD	Arrival, The	1 107
LD	Chain Reaction	4 94
Video	Devil Hunter Yohko 2-3	8 87
Video	Doomed Megalopolis 1-4	8 87
LD	Dragonheart	3 88
Hardware	DVD - Die digitale Revolution	11 116
LD	Eraser	1 107
Video	Ghost in the Shell	11 87
Video	Green Legend Perf. Edition	3 88
Video	Gun Smith Cats	4 94
LD	Heat	1 107
LD	Independence Day	4 94
LD	Mission Impossible	1 107
Video	Olaku (Video)	4 94
Video	Overland 3	5 105
Video	Phantom Quest Corp. 1-4	5 105
LD	Pocahontas	3 88
LD	Raumpatrouille Orion	3 88
Video	Record of Lodoss War 8	8 87
LD	Rock, The	3 88
Video	Street Fighter	8 87
LD	The Abyss	1 107
LD	Tory Story	1 107
LD	Willow	4 94

PLAYERS GUIDES

Spiel	System	Ausgabe	Seite
Final Fantasy 7 (Teil 1)	Playstation	12	142
Formel 1 '97	Playstation	12	145
Resident Evil Director's Cut	Playstation	12	141
Vergessene Welt	Playstation	11	129

CLASSIC-REPLAY

Genre	Ausgabe	Seite
Beat-em-Ups	7	■
Denkspiele	12	130
Jump'n Runs	10	90
Rennspiele	9	86
Shoot'em-Ups horizontal	11	114
Shoot'em-Ups vertikal	8	88

KNOW-HOW

Thema	Ausgabe	Seite
Anschluß-Pannen	alle	9 94
Krieg der Normen	alle	8 86
Lichtpistolen-Ladestimmung	alle	12 136
Nintendo Navigator	Nintendo 64	6 90
Wechseltricks	Playstation	11 124
Zubehör-Zirkus	alle	10 94

LAST RESORT NINTENDO 64 TIPS

Spiel	Ausgabe	Seite
Blast Corps	11	126
Cruis'n USA	1	96
Dark Rift	9	95
FIFA 64	6	96
Golden Eye 007	11	125
Hexen 64	9	96
ISS 64	9	96
Mace - The Dark Age	12	139
NBA Hangtime	5	110
Perfect Eleven	6	97
Pilot Wings	3	97
Shadows of the Empire	3	97
Starfox 64	9	97
Tetrisphere	10	97
Turok	5	109
Turok	6	97
Wargods	8	96
Wargods	9	97
Waverace 64	11	127
Wayne Gretzky 3D Hockey	1	96
Wayne Gretzky 3D Hockey	5	111

SEGA SATURN TIPS

Spiel	Ausgabe	Seite
Afterburner 2	6	95
Alien Trilogy	1	112
Alien Trilogy	3	96
Amok	6	96
Andretti Racing	6	95
Battle Arena Toshinden URA	8	97
Black Dawn	5	111
Black Dawn	8	95
Blam! Machinehead	6	96
Blazing Dragons	6	95
Bombberman	■	95
Bombberman	12	138
Bubble Bobble	2	97
Bug Too!	9	97
Command & Conquer	■	95
Command & Conquer	6	96
Crow, The	9	95
Cyber Speedway	11	126
Daytona USA CCE	5	110
Decathlete	11	127
Fighters Megamix	4	97
Fighters Megamix	5	111
Ghen War	9	96
Hexen	11	126
Independence Day	8	97
Last Bronx	12	139
Lost Vikings Return	8	96
Manx TT	5	111
Manx TT	6	96
Mechwarrior 2	■	97
Mega Man 8	9	97
NBA Jam Extreme	11	127
NBA Jam Extreme	12	139
Salamander Deluxe Pack	12	138
Samurai Shodown 3	9	97
Sim City 2000	1	112
Solar Eclipse	6	■
Sonic 3D Blast	6	96
Street Fighter Alpha 2	3	97
Street Racer	8	97

SATURN-TIPS (PORTSTEUER)

Name	Ausgabe	Seite
Street Racer	12	138
Thunderforce	6	95
Toy Story	8	97
True Lies	8	97
Virtual On	5	111
Virtual On	8	97
Waku Waku 7	12	138

SONY PLAYSTATION TIPS

Spiel	Ausgabe	Seite
3D Lemmings	7	97
Ace Combat 2	10	96
Adventures of Lomax	11	126
Agile Warrior	■	■
Andretti Racing	3	■
Ballblazer	7	96
Ballblazer	■	96
Bases Loaded	1	112
Batman Forever	8	96
Beyond the Beyond	6	97
Beyond the Beyond	11	126
Black Dawn	1	113
Black Dawn	3	96
Black Dawn	5	110
Blam! Machinehead	1	113
Blam! Machinehead	2	97
Blam! Machinehead	8	95
Blast Chamber	5	111
Blazing Dragons	7	97
Braindead 13	11	126
Bubble Bobble	2	97
Bubble Bobble	12	138
Bubsy 3D	9	96
Bubsy 3D	11	127
Buster Bros. Collection	10	96
Command ■ Conquer	3	97
Command ■ Conquer	4	96
Contra	3	96
Cool Boarders	4	97
Criticom	11	127
Crow, The: City of Angels	7	97
Darklight Conflict	10	97
Delcon 5	11	127
Descent 2	9	97
Destruction Derby	■	97
Destruction Derby 2	4	96
Disruptor	3	96
Disruptor	4	97
Dragonheart	9	95
Drift King	12	137
Dynasty Warriors	10	96
Excalibur 2555 a.D.	■	96
Excalibur 2055 a.D.	■	■
FIFA '97	3	96
Fighter's Impact	10	97
Final Fantasy 7	6	96
Firo ■ Klawd	8	96
Firo ■ Klawd	9	97
Formel 1	1	113
Galaxian 3	9	96
Gex	2	97
Gunship 2000	1	112
Gunship 2000	3	96
Impact Racing	1	113
Incredible Hulk	5	111
Independence Day	10	96
Independence Day	6	96
International Track ■ Field	■	97
Iron & Blood	2	97
Iron Man X-O Manowar	7	97
Jet Rider	4	96
King of Fighters	3	97
King of Fighters '95	5	110
King of Fighters '96	10	96
Krazy Ivan	2	97
Legacy of Kain	4	95
Lifeforce Tenka	6	96
Lomax in Lemmingland	1	113
Lomax in Lemmingland	■	97
Lost Vikings Return	8	96
Madden NFL '98	12	139
Mechwarrior 2	■	95
Mega Man X3	10	97
Micro Machines V3	7	96
Mobile Suit Gundam	12	138
Monster Trucks	3	97
Monster Trucks	10	96
Motor Toon GP 2	1	113
Nanotek Warriors	7	97
NASCAR Racing	7	96
NBA Hangtime	8	■
NBA in the Zone 2	8	96
NBA Jam Extreme	3	96

PLAYSTATION-TIPS (PORTSTEUER)

Spiel	Ausgabe	Seite
NBA Live '97	5	111
Need for Speed	1	111
Need for Speed 2	6	97
Need for Speed 2	7	96
NHL '97	4	96
NHL '97	7	97
NHL Open Ice	4	97
NHL Open Ice	5	110
Nuclear Strike	12	137
Pandemonium	2	97
Perfect Weapon	4	96
Pitball	10	96
Porsche Challenge	5	110
Porsche Challenge	7	95
Pro Pinball	1	112
Pro Pinball	2	97
Puzzle Bobble ■	7	96
Rage Racer	4	96
Rage Racer	■	111
Rage Racer	10	97
Raging Skies	10	97
Raging Skies	11	127
Raiden Project	6	95
Rally Cross	■	96
Rapid Racer	12	138
Rebel Assault ■	2	95
Rebel Assault ■	7	96
Resident Evil	3	96
Resident Evil DC	12	137
Robotron X	9	96
Rush Hour	12	138
Samurai Shodown 3	7	97
Sim City 2000	10	96
Sim City 2000	11	126
Skeleton Warriors	10	96
Slam Scape	8	97
Slam'n Jam '96	2	97
Soul Blade	■	95
Soul Blade	12	137
Soul Edge	4	97
Soviet Strike	2	96
Soviet Strike	4	95
Space Griffon	6	95
Space Hulk	1	112
Space Jam	4	95
Space Jam	■	96
Speedster	8	95
Spider	7	97
Spider	9	95
Spot goes to Hollywood	5	110
Star Gladiator	2	96
Star Gladiator	3	95
Star Gladiator	5	110
Starblade Alpha	7	96
Steel Harbinger	10	97
Street Fighter Alpha 2	1	112
Street Fighter Alpha 2	2	97
Street Fighter EX plus Alpha	10	95
Street Racer	2	97
Super Puzzle Fighter Turbo	4	97
Super Puzzle Fighter Turbo	■	97
Tekken ■	12	138
Tempest X3	7	97
Tempest X3	■	96
Ten Pin Alley	10	97
Tenka	11	125
Test Drive Off-Road	9	■
Test Drive Off-Road	7	97
Theme Park	10	■
Tiger Shark	12	139
Time Commando	1	112
Time Crisis	■	97
Time Crisis	12	138
Tobal No. 1	6	96
Tobal No. 2	7	96
Tobal No. 2	12	140
Tomb Raider	2	96
Tomb Raider	3	97
Toshinden 3	11	125
Triple Play Baseball	9	97
Twisted Metal	2	96
Twisted Metal 2	4	96
V-Rally	9	97
V-Rally	11	126
VR Baseball	9	96
Warcraft 2	12	137
Wargods	9	96
WCW vs. the World	11	125
Wild Arms	■	96
Wing Commander 4	10	96
Wipeout 2097	1	111
WWF in your House	5	110
X2	4	97
X2	5	111
Xevious 3D/G+	10	96



adidas

- FUßBALLSPASS FÜR BIS ZU VIER SPIELER
- FREUNDSCHAFTSSPIELE, POKAL, EUROPACUP, SAISON - UND WM-MODI
- ARCADE-MODUS MIT SPEKTAKULÄREN SPECIAL-MOVES
- LIVE-KOMMENTARE VON MARCEL REIF (RTL)
- SUPERFLÜSSIGE SPIELERANIMATION DURCH MOTION-CAPTURE-TECHNOLOGIE
- ÜBER 150 CLUB - UND NATIONALMANNSCHAFTEN



BACK ISSUES

Was kann's Schöneres geben als eine lückenlose MANIAC-Sammlung! Oder habt Ihr im Jahresrückblick ein Feature aufgespürt, das Ihr unbedingt lesen müßt? Ergreift jetzt die Möglichkeit, fehlende Hefte zum günstigen Preis nachzubestellen.

Cybermedia Verlags GmbH
Nachbestellservice
Wallbergstraße 10
86415 Mering

5 Mark pro Heft oder 40 Mark für den kompletten MANIAC-Jahrgang 1997!
So zahlt Ihr nur 3,33 Mark pro MANIAC



BESTELL-COUPON

JA, ICH WILL!

☐ Schick mir bitte die angekreuzten Hefte!
Jede Ausgabe kostet 5 Mark (inkl. Versand).

3,33 Mark pro Heft

☐ Ich nutze Euer Super-Angebot und bestelle den kompletten Jahrgang '97 zum Knallerpreis von schlappen 40 Mark!

Meine Adresse:

Name, Vorname _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Ort _____

Datum/Unterschrift (bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte) _____

Diese Ausgaben möchte ich nachbestellen:

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11/97	12/97	1/98	2/98	3/98	4/98
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5/97	6/97	7/97	8/97	9/97	10/97
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11/97	12/97	1/98	2/98	3/98	4/98
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5/97	6/97	7/97	8/97	9/97	10/97
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11/97	12/97	1/98	2/98	3/98	4/98

Meine Bestellung kostet insgesamt _____ Mark

Zahlung:
Den Endpreis lege ich diesem Coupon in bar, als Scheck oder in Briefmarken bei!

Vorbehalt: Das Angebot gilt, solange der Vorrat reicht. Sollte im Heft bei Bestellung vergiffen sein, erstattet der Verlag zu viel bezahlte Beträge zurück.

Ausgaben 1/93-11/97 ohne Bild



Wahnsinn auf zwei Rädern: als Fahrradkurier durch den Großstadtdschungel.

COURIER CRISIS

Mit echten GT-Bikes

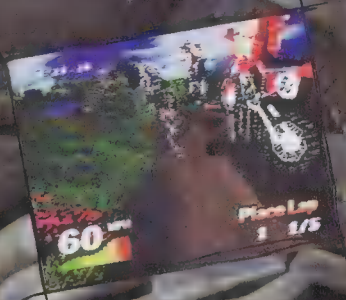
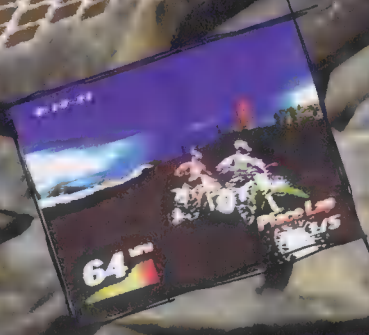
**Die Straße gehört dir.
Du mußt sie nur erobern!**

DEIN JOB IST, DIE BESTELLUNG ANS
ZIEL ZU BRINGEN - KOSTE ES, WAS ES
WOLLE + DU JAGST AUF ZWEI RÄDERN
DURCH DIE STRAßEN AMERIKAS, DAS
HEIßT: HIGH-SPEED ACTION OHNE
RÜCKSICHT AUF VERLUSTE

+ ACTION AUF ECHTEN BMX-UND
MOUNTAINBIKES VON GT-BIKES
+ NIMM DIR DEIN LIEBLINGSBIKE!
+ 30 VERSCHIEDENE LEVEL IN
5 US-STÄDTEN
+ ÜBER 160 OBJEKTE UND 70
VERSCHIEDNE FUßGÄNGER
+ INSGESAMT ÜBER 250 AUFTRÄGE
+ SUPERREALISTISCHE
SOUNDEFFEKTE



VMX RACING



ABGEEF

Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 •
 Proffsoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 • Schweiz: ABC SOFTWARE
 AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS
 Großhandels GmbH, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794

PIE™ is a trademark of Playmates Interactive Entertainment, Inc. VMX Racing developed by Studio e. © 1996 Playmates Interactive Entertainment Inc. All rights reserved. Explosive Racing developed by Toonbox.



AHREN!



EXPLOSIVE EXPLOSIVE RACING RACING



TOKA

PLANET SATURN



Polygon-Chaos beim Boss-Showdown: Vor lauter Pixelhaufen erkennt Ihr kaum noch, wo Ihr hinfliegt!



Laser-Breitseite für den beeindruckenden Spinnen-Panzer: Statt Transparenz-FX sprühen Raster-Wolken.



"Columns 97" (ganz oben) sieht erstklassig aus, "Stack Columns" (oben) ist die Las-Vegas-Variante der Tüftelserie.

G-Vector

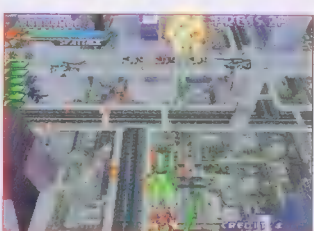
SA Alarm für die "G-Vector"-Piloten: In einer Großoffensive müßt Ihr feindliche Planeten erobern. Dazu jagt Ihr in bester "Afterburner"-Manier mit Dauerfeuer durch sechs grobschlächtige Polygonwelten. Reichen Eure Lasersalven gegen die permanent am Horizont auftauchenden Blechraumer nicht aus, fliegt Ihr einen Schlenker und schnappt die Staffel wie bei "Panzer Dragoon" mit Eurem Zielsuchsystem. Auf Knopfdruck schwärmt ein Bündel Suchraketen los und vernichtet die Gefahr: Funkensprühend taumeln die Verteidiger zu Boden, Ihr düst währenddessen auf hartnäckige Boss-Roboter zu. Für eine Serie von Missile-Treffern kassiert Ihr besonders üppige Punktzahlen. Im "Object-Viewer" betrachtet Ihr die Polygon-Gegner aus verschiedenen Winkeln, Segas Analogpad wird unterstützt. Ein grafisch mätziges Ballerspiel, das durch Unübersichtlichkeit und unfaire Endgegner-Kanonaden frustriert. *cb*

Layer Section 2

SA Begriffsverwirrung made by Taito: Erst erscheint 1995 die Vertikallballerei "Layer Section" (bei uns "Galactic Attack") für den Saturn, dann lassen die Japaner den "Raystorm" als inoffiziellen Nachfolger auf der Playstation abheben. Erst jetzt kommt das Polygon-Remake unter dem sinnvollen Titel "Layer Section 2" für den Saturn. Ein oder zwei Kampfpiloten fackeln mit aufrüstbaren Streulassern feindliche Flottenverbände ab, während über-raschende Kammerschwenks die Tiefflug-Action mit effektvollen Zooms würzen. Der Clou am Ballern ist der "Lock-On"-Laser, mit dem Ihr Ziele unter Euch markiert. Auf Knopfdruck jagen die Geschosse zum Bestimmungsort und belohnen Euch mit stattlichen Punktzahlen. Technisch sind die beiden 32-Bit-Versionen ähnlich, lediglich durch gelegentliche Ruckel-Anfälle und fehlende Transparenzen wirkt die Saturn-Fassung etwas schwächer. *cb*



Pausenlos prasseln rasend schnelle Plasma-Kanonaden auf Euch ein. Durch ständiges Drehen weicht Ihr aus.



Ebenen-Arbeitsteilung: Fliegende Raumer düsen ins Dauerfeuer, Panzerkonvois knackt der Suchlaser!

Columns Arcade-Collection

SA In der "Sega Ages"-Reihe liegt nun die "Columns"-Collection vor. Auf der CD sind allerdings nur die Arcade-Fassungen der Grübele, Mega-Drive- oder Game-Gear-Adaptionen bleiben ausgeschlossen. Im Angebot sind "Columns", "Columns 2", "Stack Columns" und "Columns 97". Spielerisch unterscheiden sich die Zylinder-Tüfteleien nur im Detail; dafür überrascht "Columns 97" mit einer schnuckeligen Edelstein-Optik – selbst wenn Ihr "Columns" überdrüssig seid, werdet Ihr die funkelnden und traumhaft flüssig rotierenden Steinchen motiviert sortieren. Leider sind alle vier Versionen nur für ein bis zwei Spieler ausgelegt – einen Multiplayer-Zusatz hätte Sega wirklich noch draufpacken können. Die "Arcade Collection" ist für "Columns"-Fetischisten traumhaft, für den Otto-Normal-Grübler zu viel des Guten. Sega sollte die insgesamt löbliche "Ages"-Reihe ein bißchen besser ausstatten und mehr Klassiker pro CD anbieten – nur "Columns" ist trotz vereinzelter Historien-Infos zu wenig. *mg*

45%

SPIELSPASS

HERSTELLER
SANTO OFFICE
SYSTEM
SATURN
BRD-RELEASE
NICHT GEPLANT

Fließband-Ballerspiel ohne spielerische Feinessen, das sich vergeblich an Segas Genre-Highlights orientiert.

AB 12

75%

SPIELSPASS

HERSTELLER
TAITO
SYSTEM
SATURN
BRD-RELEASE
NICHT GEPLANT

Solides Saturn-"Raystorm", das Euch zum Punktejäger macht: Bombastische Planeten-Optiken und anspruchsvolle Action.

AB 12

78%

SPIELSPASS

HERSTELLER
SEGA
SYSTEM
SATURN
BRD-RELEASE
NICHT GEPLANT

Viermal "Columns" in dezenten Variationen: Nach wie vor gute Farbtöpf-Grübeleien mit Langzeit-Motivation.

AB 6



DAS PROBLEM BEI PAUSCHENBEISCHÜSS



**DASS DIE DEUTIGEN BASARE
VERWENDET**



**DIE ÖFFENTLICHEN
VERKEHRSMITTEL PRÄSENTIEREN
SICH:**



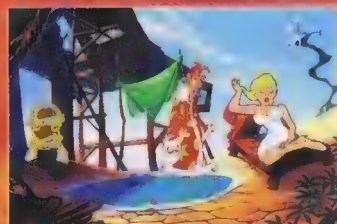
UND DIE EINHEITLICHEN MUR-
RUMMELN.



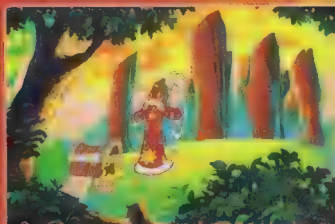
**VON DEN LOCKTAILS
BEKOMMT MAN
KOPFSCHMERTZEN**



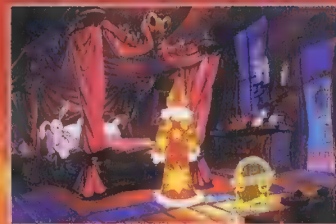
UND DAS ESSEN IST SCHLECHT.



**DANN TRIFFST DU EINE HEISSE
BRAUT**



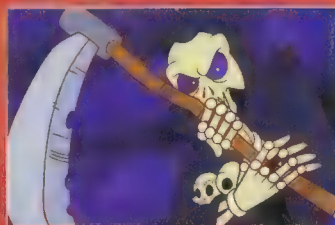
**DU LASST DEINE MAGIE
SPIELEN.**



**UND DIE SACHE SIEHT
VIEL VERSPRECHEND AUS.**



BIS INS WASSER AUFTAUCHT.



MIT EINEM ALTEN FREUND!



„Um Totfächer...die Story ist unglaublich WTF! die gelochten Riesel teilweise absolute Seitenkilometer,am dänisch vorant ist Disewohl 2 undach interessant?“

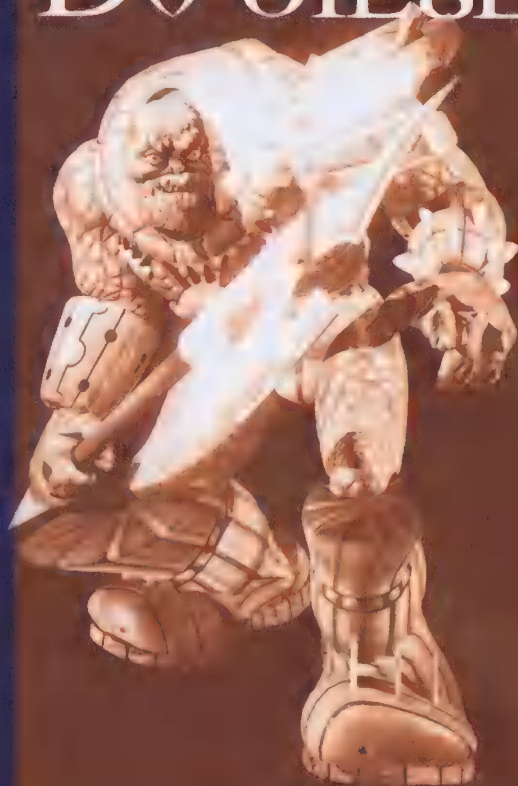


DISCWORLD II

VERMUTLICH VERMISST...!?

**PERFECT**

WÜRDEST DU DIESEN



VICTORIAN



NINTENDO[®], NINTENDO 64



AND



ARE TRADEMARKS OF NINTENDO

INC.



TYPEN TRAVEN...?

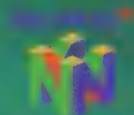
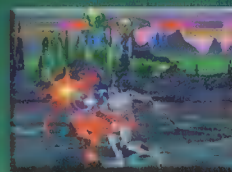
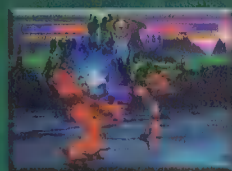
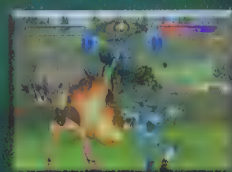
DARK RIFT™

Dies sind nur einige der freundlichen Typen, die beim härtesten Turnier des Universums zwischen Dir und dem Siegertrüppchen stehen!

DAS 3D - Actionspiel mit rasend schneller Grafik und faszinierender Geräuscheffekte.

Ausgetestete Kampftechniken mit unzähligen Combo-Moves und individuellen Waffensystemen.

Ab Mitte Dezember 97 für Nintendo 64 und Windows 95 erhältlich.



Vertrieb: Funsoft AG, Tel. 0511/7857960, Fax. 0511/7857961 • Vertrieb: ABC Software AG, Tel. 0511/122005, Fax. 0511/122470 • Schweiz: ABC Software AG, Tel. 0511/7857960, Fax. 0511/7857961 • Copyright: © 1997 Funsoft AG. Alle Rechte vorbehalten. Nintendo 64 und Windows 95 sind eingetragene Marken der Nintendo Game Boy und Windows 95 sind eingetragte Marken der Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Vertrieb durch FUNSOFT.



Landung auf sicherem Terrain: Im Hintergrund erkennt Ihr die rot gesprenkelte Todeszone, die Euch bei jedem Bodenkontakt zusätzlich Energie kostet.



"Zeigt her Eure Füße!": Ninja Ryu verwelt im Handstand, um Euch mit Flickflacks und Drehkicks zu überraschen.



Da knirschen wie Nackenwirbel: Söldner Bayman stemmt Euch mit einer Hand hoch und schleudert Euch zu Boden.

Dead or Alive

Wer sich in die Kampfsportarena von "Dead or Alive" wagt, steht schon mit einem Fuß im Grab: Acht Army-Einzelkämpfer und Karatekas, Kung-Fu-, Wrestling- und Kickbox-Experten erwarten Euch zum Duell auf Leben und Tod. Damit Ihr nicht davonlauft, wurde um Euch eine explosive Todeszone errichtet: Bei jedem Bodenkontakt schleudert Euch eine Sprengladung hoch in die Luft. Als die wendige Kasumi, der kräftige Bayman oder der kreischende Jann stellt Ihr Euch den Backpfeifenhelden in grauen Maschinenhallen, im Sonnenuntergang der Südsee oder in den Straßen einer Großstadt. Die an "Virtua Fighter" angelehnte Steuerung ist Saturn-Schlägern wohl bekannt: Drei Feuerknöpfe sind für Tritte, Hiebe und Würfe reserviert, mit einfachen Richtungskommandos variiert Ihr die gut 44 Manöver pro Schläger. Die X-Y-Z-Tasten dürft Ihr mit Feuerknopfkombinationen belegen, damit Ihr Euch bei komplexen Specials nicht die Finger verrenkt. Den Kampf bestimmen flotte Combos und harte Einzelhiebe, die Ihr mit gut getimten Abwehrmanövern kontert. Ausfallschritte



Erspielt Ihr die geheimen Outfits von Kasumi, dürft Ihr einen Blick auf ihr rosa Unterhöschen werfen.

und Seitwärtsrollen beherrschen Eure Helden nicht, eine Flucht vor dem Arenarand ist nur in Richtung Gegner möglich. Für einen Hüpf über Euren Gegenüber reicht Eure Sprungkraft nicht, nur Ninja Ryu nützt die Schultern des Feindes als Stütze für einen Flickflack. Außer dem fiesen Endgegner existieren keine geheimen Charaktere, für Turniersiege in den Schwierigkeitsgraden "Normal" bis "Very Hard" kassiert Ihr dafür Bonusoptionen (z.B. verstellbare Arenagröße) und neue Klamotten für Eure Kämpfer. Ryu und Co. steuern sich sehr flott, den Prügelrhythmus (Schlagen und Decken) von "Dead or Alive" habt Ihr sofort kapiert – er entscheidet über Sieg oder Niederlage. Seitwärtsschritte hätten den

80%

S P I E L P A S S

HERSCHER
TECMO
SYSTEM
SATURN
BRD-RELEASE
UNGEFÄHRT

Flotte Keilerei in der Todeszone: Combos und Abwehrmanöver bestimmen den Kampf, Feinheiten wie Ausfallschritte fehlen.

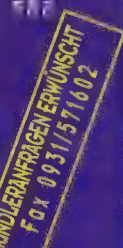
AL 16



Für sein Alter sehr beweglich: Kung-Fu-Opa Gen hält seine Gegner mit Rad-Kicks auf Distanz.



Aspirin gefällig? Von hinten setzen Eure Schläger zu besonders schmerzhaften Manövern an.



TOMB RAIDER 2 (PS) 99,-

[illegible][illegible]

TOCA TOURING CAR CHAMP.]	99
SPONS RAIDER 2	99
SPIELEBERATER TOMB R. 3	29
TOUCHDOWN 3	89
TOTAL MAYHEM	88
V-RALLY	89
VMX RACING	89
WARGRAFT II	89
WOW VS THE WORLD	99
WRECKING CREW	99
X-MEN CHILDREN	184
YOUNGBLOOD (JAN)	89
Z (DEZ)	79

Nintendo 64

NINTENDO	75
JUND AY /SCART-KABEL	PAD
CHIMPHI PAD - LIFE	
LOT GRÜN BLAU GELB SCHWARZ GRAU	
MADCATZ LENKRAD NEU VERS 149	
INKL. PEDALEN	
UND RU	
GAME BUSTER	109
GAME - SCHUMMELMOD.	
MEM. CARD 0,25	
MEMORY CARD 1 MEG	
MEMO RD 4	
BLAST CORPS	114
BOMBER MAN 64	89
CHAMAEON TWIST	134
FLYCLIGHTER 1/3	144
DARK RIFT	
DIDDY KONG RACING	89
EXTREME G	144



1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 2680, 26

NOTES ON	14
MOVIE BY THE DARE 2	15
BOOK BY THE DARE 2	16
BOOK BY THE DARE 2	17
BOOK BY THE DARE 2	18
BOOK BY THE DARE 2	19
BOOK BY THE DARE 2	20
BOOK BY THE DARE 2	21
BOOK BY THE DARE 2	22
BOOK BY THE DARE 2	23
BOOK BY THE DARE 2	24
BOOK BY THE DARE 2	25
BOOK BY THE DARE 2	26
BOOK BY THE DARE 2	27
BOOK BY THE DARE 2	28
BOOK BY THE DARE 2	29
BOOK BY THE DARE 2	30
BOOK BY THE DARE 2	31
BOOK BY THE DARE 2	32
BOOK BY THE DARE 2	33
BOOK BY THE DARE 2	34
BOOK BY THE DARE 2	35
BOOK BY THE DARE 2	36
BOOK BY THE DARE 2	37
BOOK BY THE DARE 2	38
BOOK BY THE DARE 2	39
BOOK BY THE DARE 2	40
BOOK BY THE DARE 2	41
BOOK BY THE DARE 2	42
BOOK BY THE DARE 2	43
BOOK BY THE DARE 2	44
BOOK BY THE DARE 2	45
BOOK BY THE DARE 2	46
BOOK BY THE DARE 2	47
BOOK BY THE DARE 2	48
BOOK BY THE DARE 2	49
BOOK BY THE DARE 2	50
BOOK BY THE DARE 2	51
BOOK BY THE DARE 2	52
BOOK BY THE DARE 2	53
BOOK BY THE DARE 2	54
BOOK BY THE DARE 2	55
BOOK BY THE DARE 2	56
BOOK BY THE DARE 2	57
BOOK BY THE DARE 2	58
BOOK BY THE DARE 2	59
BOOK BY THE DARE 2	60
BOOK BY THE DARE 2	61
BOOK BY THE DARE 2	62
BOOK BY THE DARE 2	63
BOOK BY THE DARE 2	64
BOOK BY THE DARE 2	65
BOOK BY THE DARE 2	66
BOOK BY THE DARE 2	67
BOOK BY THE DARE 2	68
BOOK BY THE DARE 2	69
BOOK BY THE DARE 2	70
BOOK BY THE DARE 2	71
BOOK BY THE DARE 2	72
BOOK BY THE DARE 2	73
BOOK BY THE DARE 2	74
BOOK BY THE DARE 2	75
BOOK BY THE DARE 2	76
BOOK BY THE DARE 2	77
BOOK BY THE DARE 2	78
BOOK BY THE DARE 2	79
BOOK BY THE DARE 2	80
BOOK BY THE DARE 2	81
BOOK BY THE DARE 2	82
BOOK BY THE DARE 2	83
BOOK BY THE DARE 2	84
BOOK BY THE DARE 2	85
BOOK BY THE DARE 2	86
BOOK BY THE DARE 2	87
BOOK BY THE DARE 2	88
BOOK BY THE DARE 2	89
BOOK BY THE DARE 2	90
BOOK BY THE DARE 2	91
BOOK BY THE DARE 2	92
BOOK BY THE DARE 2	93
BOOK BY THE DARE 2	94
BOOK BY THE DARE 2	95
BOOK BY THE DARE 2	96
BOOK BY THE DARE 2	97
BOOK BY THE DARE 2	98
BOOK BY THE DARE 2	99
BOOK BY THE DARE 2	100

ARMED & DANGEROUS PLATINUM	48
ARMED & DANGEROUS PLATINUM	49
ARMED & DANGEROUS PLATINUM	70
CONTRA T R O P I C A N WAR	30
DESTRUCTION DERBY PLATINUM	49
EXHUMED	38
FADE IN PLATINUM	48
FIFA EX 96 PLATINUM	48
FIFA EX 96 PLATINUM	48
INT. TRACK AND F. PLATINUM	48
KONAMI OPEN	44
NBA J. M. L. A. T. I. N. U. M	39
NHL 93	39
RCA TOUR A PLATINUM	49
RAYMAN - PLATINUM	39
RIDGE RACER PLATINUM	49
ROAD RASH - PLATINUM	49
SAMPRA'S EXTREME TENNIS	34
SOVIET SUPER PLATINUM [A/R]	49
THUNDERHAWK 2 PLATINUM	49
TRUE PINBALL - PLATINUM	49
WOLFE PLATINUM	44

BANDAI - ORIGINAL
POCKET MAX -
DT. (HUND)
REXI - (HUND)

AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE
FÜR UNSERE KUNDEN
IN ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
TEL: 0049/85 11 37 77

Aus Editionen, Version * Alle Editionen & Versionen * Alle Ausgaben & Versionen * Alle Exemplare & Versionen

7 16 01 0931 35 45 20

N 64

PSX

Running Games

PC

New Generation of Entertainment

02233-97 70 92

http://www.running-games.com



Ihr Videospiele Versand



Playstation

Playstation Grundgerät	299,90	Final Fantasy 7	109,90
Playstation mit 2 Pads + Mem. Card	333,90	Formel 1 '97	99,90
Ace Combat 2	89,90	Formular Carts	99,90
Agent Armstrong	89,90	Frogger	89,90
Baphomets Fluch 2 (Dez)	89,90	G-Police	109,90
Batman & Robin	89,90	Hercules	89,90
Broken Helix	99,90	Int. Superstar Soccer Pro	99,90
Bubble Bobble 2	79,90	Jurassic Park - Lost World	89,90
Bust a Move 3	69,90	Lucky Luke	99,90
Castlevania	99,90	Madden NFL' 98	89,90
Colony Wars	89,90	Magic the Gathering	89,90
Comm. & Conquer 2	99,90	MDK	89,90
Crash Bandicoot 2 (Dez)	99,90	Mega Man 8	89,90
Crow City of Angels	89,90	Nuclear Strike	89,90
Deathtrap Dungeons	89,90	Pandemonium 2	89,90
Destruction Derby 2	99,90	Resident Evil Direct. Cut (Dez.)	89,90
Discworld 2	99,90	Soul Blade	99,90
Explosive Racing	89,90	Streetfighter EX Plus	89,90
Fantastic 4	79,90	Time Crisis incl. Gun	159,90
Fighting Force	99,90	Tomb Raider 2	99,90

Playstation Zubehör:

Multinorm Umbau inc. RGB Kabel	89,90	Link Kabel	29,90
Umbau Set (Chip+RGB Kabel)	59,90	Mad Catz Lenkrad	149,90
Joypad Sony	49,90	Predator Gun	69,90
Memory Card Sony	39,90	Analog Controller	59,90

Final Fantasy 7 mit Lösungsheft



119,90

MDK mit Spieleberater



99,90

Running Joypad

24,90

Running Memory Card

29,90

Nutzen Sie unseren Vorbestell Service - Sichern Sie sich schon heute die Spiele von morgen !!!



89,90

Nintendo 64

Nintendo 64 Grundgerät	299,90
Blast Corps	119,90
Bomber Man 64	99,90
Clayfighter 63 1/3	149,90
Dark Rift	139,90
Diddy Kong Racing	89,90
Extreme G	149,90
F1 Pole Position 64	149,90
G.A.S.P.	149,90
Geomon	149,90
Golden Eye 007	159,90
Hexen 64	149,90
Int. Superstar Soccer 64	139,90

Nintendo 64 Zubehör:

Multinorm Adapter	59,90
Controller	59,90
Controller Pak	39,90

Lamborghini 64.	149,90
Starfox 64 inkl. Rumble pack	139,90
Mario Kart 64	89,90
Multi Racing Champion.	139,90
NBA Hang Time	129,90
Pilot Wings 64	109,90
Star Wars	129,90
Super Mario 64	89,90
Top Gear Rally	139,90
Turok DT/Uncut	139,90
Wave Race 64	89,90
Wayne Gret. 3D Hockey	129,90
WCW Wrestling	149,90

Running Memory Card

24,90

Weitere Spiele + Zubehör sowie die neuesten Importe für alle Systeme auf Anfrage !!!

Spieleberater & Lösungshefte

zum Beispiel:

Baphomeds Fluch 2	Shadows of the Empire
MDK	Resident Evil
Final Fantasy 7	Oddworld: Abe's Odyssey
Exhumed	Excalibur
Suikoden	Tekken 2 / Toshinden 2
Legacy of Kain	Command & Conquer 2

14,80

Wir führen auch Spieleberater & Lösungshefte zu vielen anderen Spielen! Einfach mal nachfragen!

Alle Artikel werden per Nachnahme, zzgl. DM 9,90 Versandkosten, versandt. Ab einer Bestellung von drei Artikeln erfolgt der Versand frei Haus. Annahmeverweigerungen, der von uns gelieferten Ware, werden pauschal mit den uns entstandenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Es gelten unsere AGB. Vorbestellungen von Soft- und Hardware sind jederzeit möglich.

Running Games
New Generation of Entertainment

Kölnstr. 73 - 50354 Hürth
Tel.: 02233 - 977091
Fax: 02233 - 977093

Internet - Homepage:
http://www.running-games.com

Bestellzeiten:
Mo.-Fr.: 10.00 - 20.00 Uhr
Sa.: 10.00 - 16.00 Uhr

Händleranfragen erwünscht !

VIDEOSPIEL-KRITIK

So werten die Experten



MARTIN SPIELT:

1. Golden Eye
NINTENDO 64
2. Nagano Winter Olympics
SATURN
3. Columns Arcade-Collection



ANDREAS U. SPIELT:

1. NFL Quarterback Club 98
NINTENDO 64
2. Tomb Raider II
PLAYSTATION
3. NHL Hockey 98
PLAYSTATION



WINNIE SPIELT:

1. Front Mission 2
PLAYSTATION
2. Timeshock
PLAYSTATION
3. San Francisco Rush N64

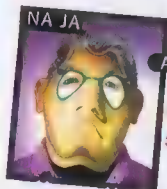
CHRISTIAN SPIELT:

1. Bullet
PLAYSTATION
2. Golden Eye
NINTENDO 64
3. Colony Wars
PLAYSTATION



BILL SPIELT:

1. Vertical Force
VIRTUAL BOY
2. Extreme G
NINTENDO 64
3. MDK
PLAYSTATION



ANDREAS K. SPIELT:

1. Golden Eye
NINTENDO 64
2. Bloody Roar
PLAYSTATION
3. OS/8
APPLE



GEHL SO:

Test & Kritik

MANIACs sind von Geburt an scharf auf jedes Demo und jede Vorabversion. Getestet werden jedoch nur jene Module und CDs, die uns in einer „finalen“ Version vorliegen, alle Spielelemente sowie endgültige Grafik- und Sounddaten enthalten. Vorab-Module oder -CDs wandern in den Aktuell- oder News-Teil, wo sie wertneutral vorgestellt werden. Wehe jedoch, wenn das Spiel testbar ist: Ein Profi mit mindestens zehnjähriger Spielerfahrung reißt sich's unter den Nagel, forscht nach Spielwitz, Grafik und Sound, vergleicht den Titel mit Konkurrenzprodukten und fällt schließlich sein gnadenloses Urteil. Das könnt Ihr im Meinungskasten nachlesen, während im Hauptteil des Tests das Spiel neutral beschrieben wird. Offizielle PAL-Neuer-

scheinungen findet Ihr unter „Spiele-Tests“, US- und Japan-Importe werden wiederum unter „Sony Dimension“, „Planet Saturn“ oder „Nintendo Nation“ besprochen.

Wertung & Prozente

Die Meinung des Testers spiegelt sich in der Wertung wieder. Dennoch bestimmt kein Tester im Alleingang über Gedeih und Verderb eines Spiels. Mehrere Redakteure nehmen eine Neuerscheinung unter die Lupe und diskutieren die Wertungen bis auf das letzte Pünktchen aus. Unter **Grafik** werden Darstellung und Animation aller Sprites und Effekte sowie der Hintergründe bewertet. Quantität, Qualität und technische Realisation

spielen eine Rolle: Gibt's im neuen Jump'n'Run der Firma Nichigutsu nur eine Spielfigur, die vor zweifarbiger Klotzkulisse hin- und herruckelt, riecht das verdächtig nach einer Wertung von 10 bis 15 Prozent. Bietet Euch hingegen das neue Spiel von Giga-Games 92 unterschiedliche Welten mit präzise simulierten Tag- und Nachteffekten, absolut flüssige Animationen und 128 Polygon-Monster, lassen wir uns zu einer Grafikwertung von über 90% hinreißen. Intros und Zwischensequenzen werden berücksichtigt, verschieben die Grafikwertung aber nur um wenige Punkte nach oben. Beim **Sound** sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf Vielfalt, Originalität und Qualität abgehört. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels oder ist das nervige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglautsprecher? Sprachausgabe, Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen ebenfalls zu Buche. Grafik und Sound sind wichtig, doch entscheidend für Euch ist die **Spiele Spaß**-Wertung. Sie faßt alle spielerischen und technischen Aspekte zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität der Spielfigur, Abwechslungsreichtum, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß, dem Ohmertz eins überzubrennen, kehrt Ihr auch nach Monaten noch gern zum Spiel zurück, fordern Euch Rätsel, Feinde und Hindernisse bis zum letzten? Wichtig ist, wie schnell Ihr ins Spiel reinkommt und wie lange Ihr (freiwillig) drinbleibt.

Nur Spiele mit einer Spiele Spaß-Tramnote $\geq 85\%$ oder mehr erhalten diese Auszeichnung.



Den besten und am schnellsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist "It's a MANIAC"-prämierte Titel vorgestellt. Dazu Tips und Taktiken aus erster Hand, eine Vergleichstabelle oder ein Interview.

Dieses Spiel kann \square einem analogen Controller wie einer Spezialmaus, einem Flugstick, einem Lenkrad oder dem \square gespielt werden.

Das Spiel erscheint auf einer oder mehreren CDs oder wird als Modul ausgeliefert. 1Mbit = 1.024 Bit (1 Bit = 1 Byte)

\square Bildschirmtexte und/oder die Sprache wurde \square Deutsche übersetzt.

Dieses Spiel unterstützt Euren Surround-Decoder oder verblüfft durch Q-Sound-Effekte.

Der Spielstand wird entweder mit Hilfe eines Paßwortes (Code) gespeichert oder Batterie bzw. Memory Card gespeichert.

Dieses Spiel \square einen Zweispieler-Simultan-Modus oder \square gleich mehrere Spieler via Multiplayer-Adapter an den Start.

SPIELSPASS 88%

MANIAC

HERSTELLER
CYBERMELIA

SYSTEM
XBOX-128

ZUR KAUF PREIS
100 MARK

GRAFIK SOUND
91% 68%

Nervenzertrendendes 3D-Adventure mit überragender Cyber-Optik und kargem Techno-Soundtrack. Hart, aber gut.

Die MANIAC-Altersempfehlung berücksichtigt Thematik und Komplexität eines Spiels.

Zahn der Zeit

Obwohl wir unsere Spiele Spaßwertung als „absolut“ verstehen (ein 90-Prozent-Spiel ist auch im Jahr 2.000 noch ein Ausflugs wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates (FIFA Soccer, NHL & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führte zu Abwertungen. Trudelt z.B. die letzte Umsetzung eines älteren Spiels erst 18 Monate nach unserem Import-Test offiziell in Deutschland ein, hat es bis dahin oft schon ein paar Spiele Spaß-Punkte verloren.

Grand Theft Auto

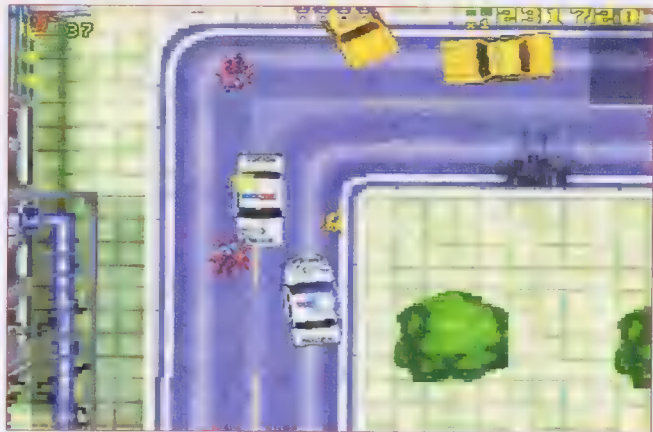


Polizisten abhängen leichtgemacht: In der Autowerkstatt lackiert ihr Euren Fluchtwagen um und kauft gestohlene Nummernschilder.

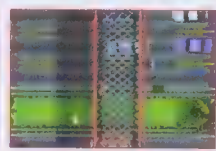
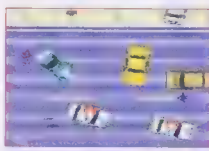
Grand Theft Auto ist nicht das erste Erfolgsspiel von Chefprogrammierer David Cowan: Der Engländer wirkte bereits an "FIFA Soccer" für den Amiga sowie "Lemmings Paintball" für PC und Mac mit. Vor seiner Karriere als professioneller Spieleprogrammierer entwickelte David Shareware für den Atari ST.

PS Am Hauptbahnhof der nächstgelegenen Großstadt könnt ihr sie nicht verfehlen: Kleine Möchtegern-Gangster mit dicken Turnschuhen und Kapuzenpulli gehören heute zum Stadtbild wie die Kugel in den Colt. Der Trend zum Gangbanger kommt aus den USA, wo sich gelangweilte Crashkids mit S-Bahn-Surfen, Drogen verchecken und Autoklauen die Zeit vertreiben und nebenbei das Taschengeld aufbessern. Nicht selten endet der freizügige Lebensstil voll Abenteuer und Gefahr in einer feuchten Zelle oder gar inmitten einer Stirnband-uniformierten Bande hartgesottener Profigangster. Damit auch ihr braven Videospieler in den "Genuß" von Anarchie und egozentrischem Größenwahn kommt, hat DMA den Gangsta-Lifestyle in "Grand Theft Auto" eingefangen.

Als supercooler Ghetto Bruder, galanter Mafiosi, eiskalter Russenterrorist oder dickwanstiger Hinterhofschläger macht ihr die Straßen von Miami, San Francisco



Blutige Straßenschlacht mit schießwütigen Cops: Habt ihr Eure Munition verschossen, fährt ihr die Gesetzeshüter einfach über den Haufen.



Amoklauf auf mehreren Ebenen: Nach ein paar Schießereien und Erkundungsfahrten kennt ihr Euch in der Stadt prima aus und nützt bei der Flucht enge Gassen als Abkürzungen.

und New York unsicher: Aus der Vogelperspektive schlenkert ihr durch Einkaufsstraßen und Parkanlagen, stets auf der Lauer nach dem großen Coup. Die Steuerung hat eine gewöhnungsbedürftige Logik: Mit dem Steuerkreuz dreht ihr Euch im Kreis, per Feuerknopf marschier ihr vor- und rückwärts. Um Euch herum nimmt der Stadtag seinen Lauf: Passanten eilen geschäftig durch die

Straßen, im dichten Stadtverkehr ziehen Lastwagen Autokolonnen hinter sich her und an Ampeln warten genervte Manager schimpfend auf das Grünlicht. Es hätte eigentlich ein friedlicher Tag werden können, wäre da nicht die klaffende Leere in Eurem Geldbeutel: Moneten müssen her: egal wer dafür Kopf und Gut opfern muß. Wer heutzutage Geschäfte machen will,

ENTWICKLER IM GEPRÄCH

Interview mit DMA Design (Dundee, Schottland)

PC-Besitzer spielen "Grand Theft Auto" im Netzwerk zu viert gegeneinander. Warum gibt es in der Playstation-Version keinen Link- oder Mehrspieler-Modus?

DMA: Ursprünglich war der Link-Modus für die Playstation-Version geplant, wir mußten ihn jedoch aus zwei Gründen streichen: Zeit und Speicher. Wir hatten keines von beiden. Auf einen Link-Modus zu verzichten, spart viel Programm-Code und Rechenzeit.

Welche Probleme treten bei der Entwicklung eines Link-Modus auf?

DMA: Der Link-Modus muß von Anfang an im Spielkonzept berücksichtigt sein; ihn später einzuflicken, ist beinahe unmöglich. Außerdem sind Link-Modi sehr schwer auf Programmfehler zu untersuchen: Wenn Spieltester einen Fehler entdecken, müssen sie genau feststellen, bei welcher Aktion der Bug auftritt. Im Link-Modus entstehen Fehler meist bei einer Kombination von verschiedenen Spieler-Aktionen. ■ ist sehr schwer, exakt ■ definieren, was ■ dem Fehler geführt hat.



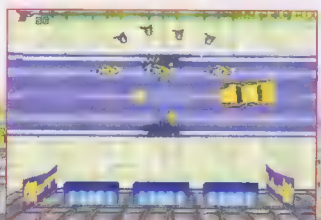
War es kompliziert, "GTA" für die Playstation umzusetzen?

DMA: Wir mußten einige Kompromisse eingehen, um Speicher und Rechenzeit zu sparen: Unsere erste Version ohne Modifikationen benötigte 7,5 MByte Speicher und ruckelte mit vier Bildern

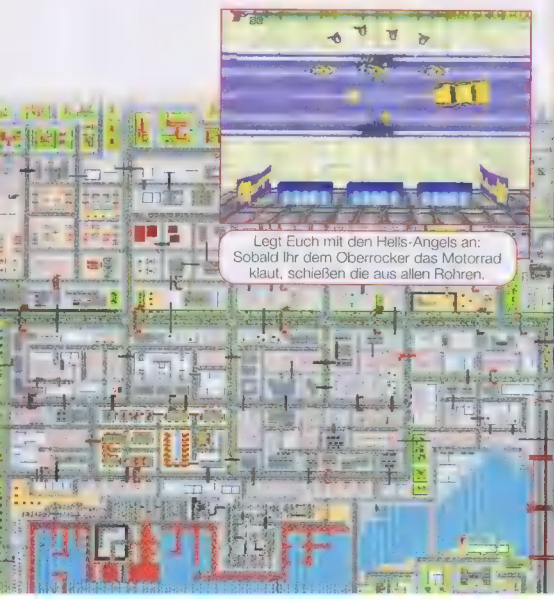
pro Sekunde über den Bildschirm. Deshalb mußten wir die Intelligenz der Passanten auf das grobe Umfeld des Spielers einschränken. Auch die Feuerwehrgänge in Rente, die ursprünglich bei Bränden mit Löschfahrzeug und Blaulicht anrückte. Andere Unterprogramme haben wir mit Rücksicht auf die Hardware-Fähigkeiten der Playstation komplett neu entworfen.

Seid ihr mit "GTA" vollkommen zufrieden oder hättet ihr gerne noch ein paar Features oder Effekte eingebaut?

DMA: Natürlich konnten wir in "GTA" nicht alle unsere Träume verwirklichen: Mit Gouraud-Shading hätten wir gerne mehr realistische Lichteffekte ins Spiel gezaubert, aber die Speicherkapazität der Playstation eh' schon überlastet.



Legt Euch mit den Hells-Angels an: Sobald ihr dem Oberrocker das Motorrad klaut, schießen die aus allen Rohren.





Stunt mit der Stretchlimousine:
Auf einer kaputten Autobahnbrücke führt
Ihr halsbrecherische Sprünge aus.



Scheiß! Das ist ein verdammter Mist!
Hinterher: Das ist ein verdammter Mist!
Kannern triffst, das ist ein verdammter Mist!



Auch Entspannung muß sein:
Am verträumten Palmstrand vergessen
Großstadtgangster ihre Alltagsorgen.

muß mobil sein: Ohne nach rechts und links zu schauen rennt Ihr auf die Straße und zert per Feuerknopf einen über-raschten Geschäftsmann aus seiner Luxuslimousine. Eine eiserne Rechte, und der Schlaffi sitzt benommen auf dem Hosenboden. Nachdem Ihr – um ganz sicher zu gehen – noch ein paar mal reingeschlagen habt, schwingt Ihr Euch hinter's Steuer und heizt mit mit ein-qualmen Burnout los. Je nach Belieben tuckert Ihr unauffällig durch den trägen Stadtverkehr oder brettet mit Vollgas über Bordsteine und durch Fußgängerzonen. Mit gezogener Hand-bremse schleudert Ihr quietschend um die Kurven; kracht Ihr in einen Zeitungs-stand oder ein anderes Fahrzeug, verformen üble Blechschäden Euer Vehikel.

Jedes der 20 Fahrzeuge pro Großstadt besitzt sein eigenes Fahrverhalten: Protzige Porsches rasen mit Höchstge-schwindigkeit um jede Kurve, ellenlange Schulbusse schieben die anderen Autos von Straße, lassen sich aber nur träge rangieren. Jede Kiste hat außerdem ein Special sowie einen eigenen Radio-sender: Während gewöhnliche PKWs mit

ausgefallenen Hupen überraschen, schal-tet Ihr bei einem geklauten Polizeiwagen Blaulicht und Sirene ein, und die ande-ren Verkehrsteilnehmer räumen sofort die Straße. Im Pickup begleiten Euch schunklige Countrysongs, in der Corvette dröhnt deftiger Gangstarp. Sind Eure Taschen leer, haltet Ihr Aus-schau nach morschen Holzkisten in Hinterhöfen und Lagerplätzen: Hier fin-det Ihr schußsichere Westen, Pistolen, MPs und Extraleben, die Euch auf der Suche nach Reichtum und Respekt sehr nützlich sind. Mit etwas Glück ergattert Ihr auch einen Freifahrtschein aus dem Knast oder ein üppiges Bestechungsgeld für schlechtbezahlte Polizisten. Während verschreckte Passanten schreiend vor Euren Kühler flüchten, sucht Ihr eine zuverlässige Gangster-Connection: Euer Auftraggeber hält sich im Verborgenen, nur über öffentliche Telefonzellen könnt Ihr den Hintermann erreichen. Durch bloßes Dagegenlaufen klingelt Ihr beim Boß durch, der Euch einen von insge-samt 200 Aufträgen gibt: Weil der Poli-zeidirektor mehr Bestechungsgeld for-dert, stellt Ihr ihm eine Autobombe vors

Vier gewissenlose Großstadtgangster stehen Euch in "Grand Theft Auto" zur Verfügung: Ihr schwingt Euch beispielsweise als russischer Mafia-killer Kivlof oder amerikanischer Gangbanger Troy hinter's Steuer. Die Helden unter-scheiden sich da-bel nur durch Ihr Aussehen; über spezielle Fähig-keiten verfügen die Schwerver-brecher nicht.



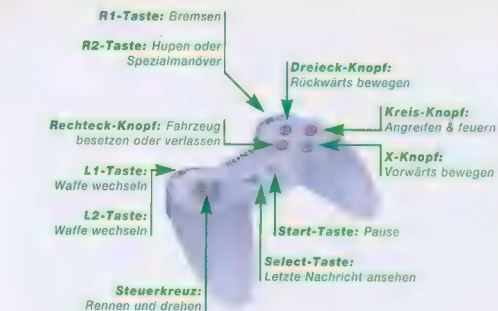
Anarchie in der Großstadt: In einer kompromißlosen Gangster-Raserei verstecken die DMA-Tüftler so ziemlich alle Mafia-Untaten, die jemals in einem Interpol-Bericht vermerkt wurden, in der Wahlfreiheit zwischen Mord, Diebstahl und Autoklau liegt das Problem: Diese kompromißlose Gewaltverherrlichung (mag sie noch so "cool" 'überkommen) geht mir einfach zu weit. Endlose kriminelle Aktivitäten sind zwar eine Abwechslung vom Alltags-Heldendasein der meisten Spiele, doch nach eini-ger Zeit ist der Plot-Gag ausgereizt und bleibt ein bitterer Bei-geschmack. So eindrucksvoll sich die interaktive Metropole in "Grand Auto Theft" präsentiert, so mies fiel das Scrolling aus. Eure Powerslides habt Ihr zwar auch beim Cruising-Gestötere noch im Griff, doch bei diesem Dauer-geruckel schmerzen mir schon nach Minuten die Augen.

Christian Blendl



Fangschaltung zwecklos: In der öffentlichen Telefonzelle empfängt Ihr Mordaufträge und Tips für rentable Einbrüche.

HOT Line
KRUMME GESCHÄFTE:
Um an schnel-les Geld für Waffen, Reparaturen und Krankenhausaufenthalte zu kom-men, empfehlen wir Euch das Auto-knacken: Schlendert gemütlich durch die Straßen und sucht Euch einen Lamborghini oder Porsche. Nachdem Ihr den Fahrer aus dem Wagen gezogen habt, brettet Ihr möglichst ohne größere Blechschäden ■■■ nächsten Hafen, wo Ihr einen der gelben Schiffskräne sucht. Stellt ■■ Eure Kiste genau unter dem Kran ab (siehe Bild), wird das das Gefährt von zwielichtigen Auto-schiebern eingeschifft und Ihr erhaltet eine hohe Prämie.



DMAS
Gangster-Abenteuer fasziniert Euch nicht nur mit wilden Schießereien und geheimen Missionen. Bei einer Räubersession mit ein paar Kumpeln kommt Ihr auf die schrägsten Ideen: Im Stil von James Dean in "Denn sie wissen nicht, was sie tun" klagt Ihr Euch Käfer und Lamborghinis, um mit Vollgas auf das Hafenbecken zuzurasen und kurz vor dem Wasser aus dem fahrenden Wagen zu hüpfen. Auch die Schleuderdynamik der Fahrzeuge motiviert Euch zu waghalsigen 360°-Slides und sportlichem Helzen im Stadtverkehr. Für besonders gefährliche Manöver kassiert Ihr sogar einen Stuntbonus!

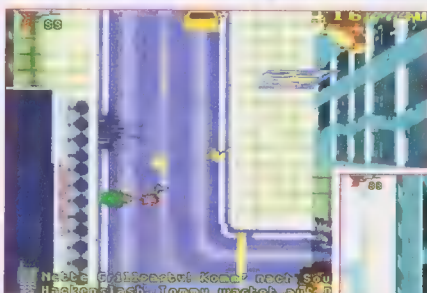
Revier, lästige Ehemänner erledigt Ihr mit einem glatten Kopfschuß – Mit etwas Phantasie könnt Ihr es natürlich auch wie einen Unfall aussehen lassen. Feindlichen Motorrad- und Straßengangs verpaßt Ihr mit per Driveby-Shooting einen Denkkettel, bedürftigen Bankräubern besorgt Ihr zwei unauffällige Taxis für den nächsten Bruch. Auch als Drogenkurier und Schulbusenführer kommt Ihr zum Einsatz – keine Schandtat ist Euch zu dreckig. Natürlich sehen die Cops Eurem wilden Treiben nicht untätig zu: Während sich die Polizisten für kleinere Vergehen wie Rempler und niedergewalzte Vorgärten nur Euer Nummernschild notieren, nehmen sie bei ernststen Verbrechen sofort die Verfolgung auf. Bis zu fünf Einsatzwagen kleben Euch am Heckspoiler, per Digifunk werden Straßensperren errichtet und Abfangkurse abgesprochen. Haben Euch die Cops an einer Kreuzung festgenagelt, steigt Ihr aus den Auto und eröffnet das Feuer oder ergreift die Flucht: Im Wagen haben Euch die Gesetzeshüter sofort überwältigt. Mit etwas Glück entkommt Ihr dem Hinterhalt, findige Gangster rennen um den Block und flüchten in einem leerstehenden Polizeiwagen. Seid Ihr den Cops entkommen, müßt Ihr untertauchen: In



Jetzt wird's brenzlig: Sobald die Cops Euren Wagen gestoppt haben, müßt Ihr sofort das Auto verlassen. Nur zu Fuß könnt Ihr Euch gegen Schüsse und Hiebe wehren.

verwegenen Vierteln findet Ihr illegale Werkstätten, die Eurer Kiste geklaute Nummernschilder und einen neuen Lack verpassen. Neben den Aufträgen vom Boß gibt's in jeder Stadt Geheimmissionen zu entdecken: Via aufgemotztem Porsche kassiert Ihr harte Dollar für waghalsige Sprünge, mit einem Panzer verteidigt Ihr

das Ganoven-HQ gegen Besucher. Habt Ihr je nach Großstadt ein bestimmtes Geldlimit erreicht (z.B. 1.000.000 Dollar), werdet Ihr zum Staatsfeind Nummer 1 erklärt: Ihr beginnt eine neue Karriere in einer anderen Großstadt. Das Bemerkenswerte an "Grand Theft Auto" ist jedoch das offene Spielkonzept: Ihr seid an keinerlei Aufträge oder Missionen gebunden. Ob Ihr nur zum Spaß Autos im Hafenbecken versenkt oder gar Amok läuft – Ihr bestimmt den Spielinhalt: Er wird so blutig, wie Ihr ihn gerne hättet. oe



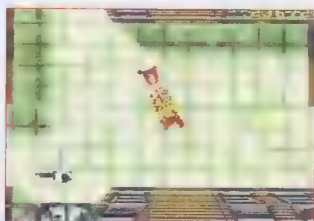
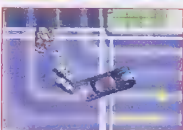
Grausame Szenen nach dem Bombenattentat: Brennende Passanten rennen hilfeschrägend durch die Straßen.



Damen? Polizei! Mithras: Bevor die Bombe ausbricht.

Nachdem der Polizeichef mehr Bestechungsgeld fordert, platziert Ihr eine Autobombe am Arbeitsplatz.

Wer jeden Sonntag in die Kirche geht und stets Essen aufruft, wird von "Grand Theft Auto" zweifellos abgeschreckt. Kaum ein Spiel propagiert sinnloses Gewalt so schamlos wie dieses Machwerk. Könt Ihr Euch aber (zeitlich auf eine Spielgeselz begrenzt) von Moral und Anstand befreien, taucht Ihr gänzlich in die Welt der Großstadtgangs ab: Rasend schnelle Verfolgungsjagden und schappernde Abdrängmanöver wechseln mit wilden Schießereien und klassischem Autodiebstahl. Wüste Digiflüche und groovige Raps schaffen eine ausgelassene Gangsteratmosphäre. Die Cops lauern Euch in Straßensperren auf, Passanten knallen Euch eine vor den Latz, wenn Ihr ihnen zu nahe kommt. Nur die pixelige Polygongrafik gibt Anlaß zum Nörgeln: Ab drei Autos auf dem Bildschirm kommt Eure Kiste gehöng ins Stottern.



Höchste Vorsicht: Legt Ihr Euch mit einer feindlichen Bande an, lauern Euch die Gangbanger in Hinterhöfen auf.



Jetzt wird geliefert: Nach dem Bankraub teilt Ihr die Beute im Hotelzimmer.

82%

SPIELSPASS

Grand Theft Auto

Race Spiel
Rational
Steuerung
Spielinhalt
Freiheit

HERSTELLER
BMG

SYSTEM
PLAYSTATION

ZIRKA-Preis
110 MARK

GRAFIK SOUND
62% MARK

Gangsterkarriere mit holpriger Polygonoptik und brutalem Spielkonzept: Klagt Autos, legt Bomben und verheckt Drogen.

AB 18



SONY PLAYSTATION

Grundgerät dt	289.00
Umbau für Importe	89.90
Umbausatz Bastler	45.00
(Importe nur über RGB in Farbe)	
RGB-Scart-Kabel	39.90
Game Buster dt	89.90
Joy pads	ab 44.90
Joypadverlängerung	19.90
Memory Cards	ab 39.90
Ace Combat 2 dt	89.90
Baphomets Fluch 2	89.90
Broken Helix dt	99.90
C&C 2- Red Alert dt	109.90
Colony Wars dt	89.90
Crash Bandicoot dt	89.90
Discworld 2	89.90
Einhänder jp	149.90
Explosive Racing dt	89.90
FIFA 98 dt	89.90
Fighting Force dt	99.90
Final Fantasy 7 dt	109.90
Final Fant Tactics us	119.90
G-Police dt	109.90
Gran Theft Auto dt	89.90
MDK dt	99.90



NBA Live 98 dt	89.90
NHL Breakaway dt	89.90
Overboard dt	89.90
Pandemonium 2 dt	89.90
Parasite Eve jp	169.90
Rapid Racer dt	89.90
Resident Evil Dir. Cut	89.90
Risiko dt	89.90
Rosco McQueen dt	89.90
Shadowmaster dt	89.90
Street Fighter Ex dt	89.90
Time Crisis & Gun dt	159.00
Toca Touring Car dt	89.90
Tomb Raider 2 dt	99.90
Total Drivin dt	89.90
Z dt	84.90

SEGA SATURN

Atlantis dt	109.90
Formula Karts dt	89.90
NHL-Breakaway dt	89.90
SEGA Touring Car dt	109.90

GUIDES

Das Cheatbuch	27.80
Final Fantasy 7 us	34.90
Resident Evil Dir. us	29.90

ZAPP

G•A•M•E•S

A. THIELEN
KARTHÄUSER STR. 13
55116 MAINZ



☎ 06131/23 04 92

PLAYSTATION

TOMB RAIDER II	DT 109,-
NIGHTMARE CREATURES	US 129,-
FINAL FANTASY 7	DT 119,-
G-POLICE	DT 109,-
CASTLEVANIA	US 129,-
BUSHIDO BLADE	US 119,-
CLOCKTOWER	US 129,-
MYTHOLOGIES	US 129,-
FRONT MISSION ALT.	JP 149,-
FRONT MISSION II	JP 149,-
UVM	

SATURN

SAMURAI 4	JP 119,-
DEAD OR ALIVE	JP 129,-
ANARCHY IN NIPPON	JP 129,-
RAIDEN FIGHTER	JP I.V.
TOURING CAR	JP I.V.
SHINING FORCE 3	JP I.V.
GRANDIA	JP I.V.
LOBOTOMY SHOOTER	US I.V.
ENEMY ZERO	US I.V.
SONIC R	I.V.
UVM	

NINTENDO 64

MRC	169,-
GOLDEN EYE	PAL 169,-
MACE	I.V.
LEYLAT WARS	149,-
TOP GEAR RALLY	I.V.
EXTREME G	I.V.
UVM	

NEO GEO CD+Module

DIREKT VOM VERTRIEB!
PREISLISTE ANFORDERN
Z.B.
KING OF FIGHTERS '97 89,-
CD

[HTTP://www.zappgames.com](http://www.zappgames.com)

☎ 06131/23 04 92

ARJAY

0221-121067

WWW.ARJAY-GAMES.DE

NINTENDO 64

Grundgerät dt	295.00
Adapter	49.90
S-VHS Kabel	39.90
Game Killer dt	59.90
Jopyads	ab 59.90
Joypadverlängerung	19.90
Lenkrad	139.90
Memory Cards	ab 39.90

Blast Corps dt	109.90
Bombberman dt	95.00
Chameleon Twist	149.90
Clayfighter 63 1/3	149.90
Diddy Kong Racing	95.00
Extreme G	149.90
F1-Pole Position	149.90
Golden Eye EU	159.90
Lamborghini	149.90
Lylatwars	139.90
Mario Kart dt	89.90
Mischief Makers	95.00
Multi Racing Champ	129.90
NFL Quarterback 98	149.90
Top Gear Rally	149.90

ALLGEMEINES

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300,- (für Software) senden wir versandkostenfrei. Annahmeverweigerungen, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20,-. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Preise mit einem sind Angebote und/oder Restposten.

Händleranfragen erwünscht

ARJAY GAMES

Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Fon: 0221-12 10 67
Fax: 0221-12 56 76
UNSER LADENLOKAL

JUMP & RUN

Fon: 0221-12 33 93
Ladenpreise können abweichen



RUN

FOR GLOBAL IMPORTS / EXPORTS

*Suchen Sie Produkte, die in Hong-Kong hergestellt sind?
Wir liefern Ihnen zuerst. Sie bezahlen später!!! Schreiben Sie "Z.Hd. Dr. Silver" auf Ihren Brief!!!*

Nintendo 64.....	DM 250,-
Playstation mit Umbau	DM 300,-
Playstation mit Umbau & VideoCD	DM 500,-
N64 RevLimit	DM 100,-
N64 ASCII Joypad	DM 50,-
N64 Hardware	I.V.
PSX Tomb Raider II	DM 100,-
PSX Bio Hazard 2 (Jan)	DM 100,-
PSX Gran Turismo	DM 100,-
PSX VCD Adapter (kein Umbau)	DM 150,-
VideoCD-Player	DM 200,-
DVD-Player (weltweit nutzbar)	DM 1000,-
DVD Filme	DM 50,-
CD-Brenner	I.V.

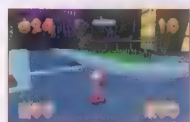
Billige Software für N64, Sega Saturn, PC & Playstation
Billige Filme für DVD, VideoCD

*Es kostet nur ein paar Mark uns anrufen!
Aber es lohnt sich auf jeden Fall!
Unsere Preise sind immer eine Überraschung!*

Tel.: 00 852 26762382
Fax.: 00 852 29007383
Email: runpac@hkstar.com

Jersey Devil

Der Marktplatz
von Jersey Town
ist das zentrale
Element von
"Jersey Devil":
Von hier aus führt
Ihr Euren Teufel in
die Levels und
seht, welche



Da staunt Devil:
Im Stadtpark ist noch
einiges zu tun, bevor
weiter kann.

Wege Euch bereit
offen stehen.
Taucht auf dem
Marktplatz ein
transparentes "K"
auf, dürft Ihr wel-
tergehen. Ist das
"K" massiv, habt
Ihr dort schon alle
Aufgaben
erledigt.



Devil genießt die Idylle im Stadtpark und
sackt unterwegs das vermeißte "A" ein.
Unten wartet schon ein Zwiebel-Miesling.

PS Im Jahr 1957 springt der
Held dieses Spiels dem irren
Doktor Knauf vom Sezier-
tisch und flieht nach Jersey. Als
der Ort Jahre später von einer mutier-
ten Gemüsearmee terrorisiert wird, ahnt
der kleine Teufel, wer hinter dieser
Katastrophe steckt: Als "Jersey Devil"
macht sich der lila Höllen-
bewohner auf, die Killer-
Pflanzen zu stoppen.
Auf der Jagd durch 50 Levels
wie Knaufs Villa und
sein Labor (aber auch alte
Grabstädte, Abwasseran-
lagen und Tempel) seht Ihr
Eurem Helden meist über
die Schulter. In kniffligen
Situations gibt Euch das
Spiel eine Idealperspektive
vor – oder Ihr nehmt die
Kamera selbst in die Hand
und dreht sie mit den Zei-



Feingefühl ist in der Kristalhöhle gefragt: Ein falscher
Landeversuch, und Ihr schwebt in den Abgrund!

gingertastet um den Teufel. Ihr be-
wegt Euch wie Nintendos „Super Mario“
völlig frei durch das Gelände, seid aber
wehrhafter als der Italo-Oldie: Neben der
üblichen Hüpfattacke setzt sich Devil
auch mit flinkem Schwanzschlag oder ei-
nem teuflischen linken Haken zur Wehr.
Endet Euer Weg an einem gähnenden
Abgrund, breitet Ihr die Flügel aus und
schwebt sanft zur anderen Seite.



Um diese Türe zu öffnen, muß Devil
den fetten Schalter umlegen – falls ihn der
Maya-Zombie wieder loslassen würde...

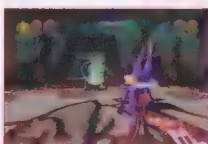
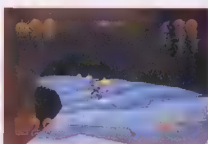
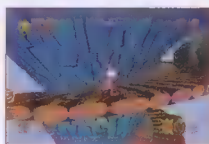


Knaufs geheime Giftmülldeponie:
In so ungesunder Umgebung kommt
sogar ein Teufel ins Rotieren.

Findet Ihr in den Friedhöfen, Parkanla-
gen und düsteren Fabriken alle mit ei-
nem „K“ markierten Kisten, erhöht sich
Devils Kampfkraft. Um sich erfolgreich
durchzuschlagen, müßt Ihr aber nicht
nur Kisten knacken und geschickt über
wacklige Plattformen springen, sondern
in jeder Spielstufe fünf Buchstaben auf-
treiben: Erst wenn das Wort „KNARI“
vollständig ist, öffnet Ihr damit die Türe
zum nächsten Level. Allerdings liegen
die Buchstaben nicht einfach in der
Gegend herum, sondern stecken in der
Tasche eines bestimmten Monsters oder
hinter einem Rätsel: Im Park vor Knaufs
Schloß verschiebt Ihr Kisten und betätigt
Schalter, um einen Aufgang zum Balkon
zu bauen. Im mysteriösen Maya-Tempel
erwarten Euch besonders heimtückische
Fallen. Alle paar Level tritt Euch nach
kurzer Animation ein Obermütz entgegen.
Erst wenn Ihr den tierischen Wäch-
ter entsorgt habt, dürft Ihr den Spiel-
stand speichern. us

„Jersey Devil“ fesselt Euch mit exzentrisch-phantasievollem Design: Während im
Hintergrund ein Orchester stimmungsvolle Gruselmelodien spielt, teufelt Ihr auf der
Buchstaben-Jagd durch grelle Szenarien und prügelt Euch mit Knaufs skurrilen
Pflanzenschurken. Dabei lassen sich Zwiebel-Punks und Sumo-Bären aber nur selten
blicken. Die Entwickler haben den Schwerpunkt klar auf das Such- und Sammel-
element gelegt und dafür 50 abwechslungsreiche Levels ausgeknobelt.
Jede Spielstufe unterscheidet sich von den anderen, mal sind exakte
Sprünge gefragt, dann wieder schnelle Reaktionen. Mit Analog-Pad spielt
sich "Jersey Devil" leichter, trotzdem droht Jump'n/Run-Anfängern wegen
der sporadischen Speicherpunkte in besonders heftigen Abschnitten
Frustgefahr.

OLIVER EHRE



Devil ist ein sportliches Kerlchen: Links als Hindernisläufer, daneben als Kanal-Surfer.
Im rechten Bild trifft er auf einen von Knaufs merkwürdigen Endgegnern.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

81%

SPIELSPASS

JERSEY Devil

HERSTELLER
Mega Toon Studios

SYSTEM
PLAYSTATION

ZIRKA- PREIS
100 MARK

GRAFIK SOUND
81% 79%

Schräger 3D-Hüpfer mit abgefahr-
rener Optik: Wenig Gagner, dafür
knackig schwere Sprungpassagen
und Rätselkost in 50 Levels.

Formula Karts



Das Feld liegt eng beisammen: Schon der kleinste Fahrfehler wirft Euch weit zurück.

Nach der Saturn-Version steht nun das Playstation-"Formula Karts" im Regal. Beide Fassungen gleichen sich in ihren Optionen. Im Wettbewerb spielt Ihr eine aus acht Rennen bestehende Saison, bei der Ihr Euch "Formel 1"-ähnlich durch Platzierungs-Punkte den Titel holt. Der Arcade-Modus dagegen verlangt eine Mindestplatzierung: Ihr habt drei "Leben": steht Ihr mal nicht auf dem Treppchen, wird eines davon abgezogen.

Andere Versionen — Die Saturn-Version von "Formula Karts" wurde in MANIAC 12/97 mit 47% Spielspaß bewertet!

Special Edition

gen. Per Splitscreen duelliert Ihr Euch auch mit einem Kumpel. Die Würde der acht Kart-Kurse liegt in der Kürze: Eine Runde in der Stadt oder ein Ausflug ins ägyptische Hinterland kostet Profis gerade mal 20 Sekunden. Habt Ihr die Rundenzahl erhöht und die Schadens-Option aktiviert,

machen gelegentliche Pitstops Sinn: Zweigt Ihr in die Box ab, werden Chassis-Schäden behoben, doch verschlechtert Ihr meist Eure Platzierung. Acht Teams buhlen um Euer Talent, jeder Rennstall hat unterschiedliche Motoren und Reifen montiert. Das NeGeon wird (im Gegensatz zum Analog-Joypad) unterstützt, bringt aber keine wesentlichen Vorteile beim Zweitakter-Handling: Wer Kart-Meister werden will, muß sich vor allem die engen Rundkurse einprägen und starke Lenkbewegungen vermeiden. *cb*

Wie schon **CHRISTIAN BLENDL** bei der Saturn-Variante verleiden Euch simple Steuerung und unverständliches Gegner-Verhalten den Spaß am Straßen-Karting: Das Feld schießt in engen Kurven nach Belieben an Euch vorbei, selbst mit Analog-Pad bekommt Ihr kein Gefühl für optimales Schlittern in der Kurve. Das flüssigere Playstation-Scrolling hilft Euch im Kampf gegen die unsäglich engen, unübersichtlichen Kurven leider kaum weiter. Peinlich die Soundeffekte: Knallt Ihr in die Bande, hört sich das an als ob zwei Billardkugeln kollidieren. Eine enttäuschende PS-Simulation!

49%

SPIELSPASS

HERSTELLER
TELSTAR

SYSTEM
PLAYSTATION

ZIRKA - PREIS
100 MARK

GRAFIK SOUND
59% 51%

Schnelles Kart-Rennen ohne Übersicht und Steuerdetails: Auf den Mini-Kursen regiert hektisches Herumgerutsche.



Zwar scrollt die Sony-Version deutlich flüssiger als die Saturn-Variante, doch technisch wirkt auch das Playstation-"Formula Karts" nicht zeitgemäß: Rutscht Ihr aus der Kurve an die Bande, brechen die Polygone am Bildrand weg und zerstören die Renn-Illusion. Da die schwächeren Kurse recht eng sind, bleiben auch Profi-Fahrer vor diesem Manko nicht verschont.

GAMERS POINT

Section VIDEOGAMES

GAMERS POINT

Level N64

	a.A.
Hardware & Zubehör	
Bomberman 64	89,85
Clayfighter 63 1/3	139,85
Dark Rift	134,85
Diddy Kong Racing	89,85
Extreme G.	139,85
F1 Pole Position	139,85
FIFA 98 - WM-Qualifikation	109,85
Golden Eye 007	149,85
Hexen 64	129,85
International Super Star Soccer	139,85
Lamborghini 64	139,85
Lylat Wars & Rumble Pack	129,85
Mace: The Dark Age	169,85
Madden 64	109,85
Mischief Makers	89,85
Multi Racing Championship	109,85
NBA Hang Time	129,85
NFL Quarterback Club 98	139,85
San Francisco Rush	169,85
N64 Game Tetrisphere	179,85
N64 Game Top Gear Rally	139,85
N64 Game War Gods	149,85
N64 Game WCW Wrestling	139,85

Level SAT

	a.A.
Hardware & Zubehör	
3D Baseball	89,85
Enemy Zero	89,85
Croc: Legend of the Gobbos	89,85
FIFA Soccer 98 - WM-Qualifikation	89,85
NBA Live 98	89,85
Nascar Racing 98	89,85
Atlantis	99,85
Fighting Force	94,85
Rockman X4	89,85
Vandal Hearts	89,85
NHL Hockey 98	89,85
Adidas Power Soccer	79,85
Assault Rigs	69,85
Bedlam	94,85
Courir Crisis	89,85
Hercs Adventure	89,85
Marvel Super Heroes	89,85
Return Fire	89,85
Tennis Arena	99,85
Chill	

• Preislisen für die Systeme gegen 3,- DM Rückporto -
• = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest -
• ab 3 Spielen Portofrei
• Fragt nach unseren aktuellsten Games -
• Bestellungen werden am selben Tag versandt -
• Umbauten, kein Problem -
• Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM -
• Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen -
• Ladenpreise können abweichen -
• Druckfehler und Irrtümer vorbehalten -

Level PSX

	a.A.
Hardware & Zubehör	
Adidas Power Soccer 2	89,85
Baphomets Fluch 2	89,85
Blieffuss 2	79,85
Broken Helix	94,85
C&C 2: Alarmstufe Rot	99,85
Crash Bandicoot 2	89,85
Devils Deception	89,85
Felony 11-79	
Fifa Soccer 98 - WM-Qualifikation	89,85
Gex 2 - Enter the Gecko	89,85
Grand Theft Auto	84,85
Jersey Devil	89,85
Moto Racer	89,85
NBA Hangtime	89,85
NBA Live 98	89,85
NFL Quarterback Club	89,85
Nightmare Creatures	89,85
Pax Corpus	89,85
Resident Evil - Direct.Cut	89,85
Tomb Raider 2	94,85
WCW vs. The World	94,85
Z	89,85

Fragen Sie nach unserem Bonus-System!

VERSANDZENTRALE - LADEN (300qm)

KARLSRUHE

Kriegsstr. 27 - 29

76133 Karlsruhe

Tel: 0721 - 93357-10/11

Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen?

Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung.

Ansprechpartner: Tropf, Oliver >>>>

LADEN (200qm) - KEIN VERSAND

OBERHAUSEN

Havensteinstr. 46 - 48

46045 Oberhausen

Tel: 0208 - 20518-33/44



Bloody Roar

Spieler-Veteranen

verbinden mit dem Namen Hudson Soft vor allem die japanische Exoten-Konsole PC-Engine (hieß in den USA Turbo Grafx). Hudson entwickelte das kleine Schmuckstück – kaum größer als eine Musik-CD – zusammen mit dem japanischen Halbleiterriesen NEC. Als größter Spielelieferant



Bakuryu, der kleine Gnom mit den großen Stahlkrallen: Wer kann dazu schon "Nein" sagen?



Dem morgendlichen Cybermedia-Putztrupp ist nicht mehr wohl zu Mute: Seit einigen Tagen beklagt die

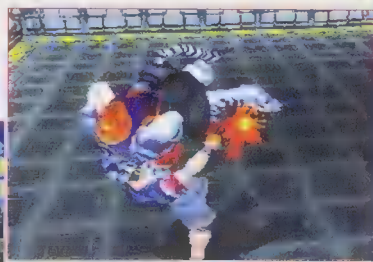
Geschäftsleitung das spurlose Verschwinden von Mitarbeitern, Aushilfen und Frühstücksbrotchen. Alles begann an einem Novembertag, als der Postbote freundlich lächelnd ein Päckchen mit brennendem Inhalt abgab – das Testmuster von "Bloody Roar".

Großmeister Andreas schnappte sich gleich die CD und verbarrikadierte sich für eine Nacht im Spielzimmer. Seitdem traut sich dort keiner mehr hin: Nachdem die ersten Personen verschwanden, ertönte hinter der verschlossenen Tür heftiges Grollen. Hat sich Andreas in ein Monster verwandelt? Gibt es noch Hoffnung? Wer darf jetzt seinen Porsche fahren?

"Bloody Roar" ist kein Prügelspiel der klassischen Sorte: Ihr dürft zwar auch bei dieser Automatenumsetzung zwischen den acht typischen Beat'em-Up-Heroen wählen – in ein Monster verwandeln konntet Ihr Euch aber bislang nirgends! Zur Verfügung stehen Schulmädchen Alice, Prachtweib Fox und die vollschlanke Mitsuko. Wahre Männer schwören auf Guile-Verschnitt Gredo, Kung-Fu-Spez Long oder Skater Yugo. Der kleine Muskelprotz Greg und Neuzeit-Ritter Bakuryu sind zwei weitere, unkonventionelle



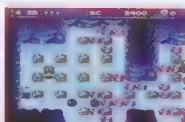
Festgebissen: Während Gado dem Gegner in den Hals beißt, reißt Euch Long beinahe den Kopf ab.



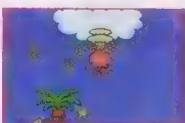
Hier geht viel zu Bruch: Mit besonders heftigen Kombinationen könnt Ihr sogar den Zaun um die Arena zerlegen.

le Spielfiguren. Standardmäßig hat jeder Held verschiedene Tritt-, Schlag- und Wurfvarianten auf dem Kasten, die über zwei Feuerknöpfe samt Steuerkreuz dirigiert werden. Den angreifenden Gegner könnt Ihr auch aus der Deckung malträtieren, indem Ihr sogenannte "Counter Attacks" lernt und mit diesen eine drohende Niederlage abwendet. Verfügt Ihr über genügend "Beast"-Energie (wird separat angezeigt), verwandelt sich Euer Kampfpartner unter gleißendem Licht in sein monströses Alter-Ego: Mitsuko mutiert in ein Warzenschwein, während die kesse Alice zu einem putzigen Häuschen mit dicken Pfoten wird. Gorilla, Löwe, Fuchs und Wolf ergänzen das Angebot der Wer-Monster. Sobald Ihr die Verwandlung vollzogen habt, vergrößert sich neben der schlichten Schlagkraft auch die Extrapalette: Neue

Moves und Kombos erweitern die Effektivität von Angriff und Abwehr. Natürlich funktionieren die bei "Street Fighter"-abgeschauten Standard-Specials auch im Beast-Modus, doch mit den Monster-eigenen, teils blutigen Manövern setzt Ihr den Gegner noch effektiver unter Druck. So beißt sich Wer-Tiger Long in den Kopf des armen Widersachers fest und schleudert ihn einmal quer durch den Ring; Mitsuko wiederum schleudert den Angreifer erstmal in die Luft, um dann mit beiden Füßen in seinen Rücken zu



"Bomberman 93" war ein modifizierter Nachfolger des Klassikers



Der großköpfige Hosenmatz Bonk war Hudsons PC-Engine-Maskottchen

versorgte Hudson das beliebte Gerät mit unzähligen Top-Spielen – unter anderem auch "Bomberman".



Fiese Attacke: Hinterrücks greift sich Fox die bereits zum Biest transformierte Mitsuko.



Gefährliche Situation: Gelingt Long jetzt ein Voltreffer, fliegt Gado endgültig aus dem Ring.

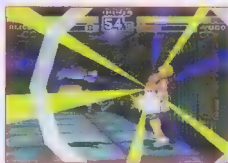


Im "Survival Mode" müßt Ihr mit einer Energieleiste möglichst viele Gegner überwinden



Kopfschmerzen: Wenn sich's Hase Alice so bequem macht, sollte der Gegner Aspirin parat haben.





Vor der Verwandlung kommt Euch "Bloody Roar" wie ein "nettes Prügelspiel" vor, danach erst wird's richtig rasant!



Schnipp, Schnapp: Häschen Alice verliert bei dieser Attacke nicht nur ein paar Blutstropfen.

springen. Habt Ihr den "Beast"-Modus einmal aktiviert, schwindet zwar langsam die entsprechende Energieleiste, dafür tankt Ihr automatisch neue Lebenskraft. Steckt Ihr nur wenige Treffer ein, dürft Ihr zudem den "Rave"-Modus aktivieren, indem alle Schlagkombinationen noch schneller von der Hand gehen. Verläßt die Beast-Energie den grünen Bereich, transformiert Ihr zurück in die menschliche Figur – das Aufladen neuer Monsterkraft dauert allerdings nicht sonderlich lange...

Im Verlauf des Turniers macht Ihr in zehn verschiedenen Arenen halt (zwei davon sind versteckt). Alle sind mit einem Zaun begrenzt. Hämmert den Gegner oft genug gegen das Gitter oder schmeißt ihn gleich durch den Ring in die Ecke, zerbröselst die Begrenzung. Jetzt noch ein paar geschickte Tritte und der Widersacher landet außerhalb des Rings – die Runde geht an Euch.

Am Ende des Spiels wartet als obligatori-

scher Mega-Bösewicht die teu-felsähnliche Uriku, die überhaupt keine Lust hat, Kleinbei zu geben.

Wird Euch die Keilerei gegen den Com-puter trotz achtfach verstellbarem Schwierigkeitsgrad und Blut-Option zu langweilig, muß ein zweiter Spieler her.

Im "VS"-Modus darf sich jeder seine Figur aussuchen, die Stage wählen und sogar den Vorrat an Lebensenergie festlegen. Wer die besondere Herausforderung sucht, kämpft ein Match gegen die Zeit (je schneller Ihr den Gegner aus-knockt, desto besser) oder versucht mit einer Energieleiste möglichst viele Mon-stermenschen zu besiegen. In jedem Fall werden Eure High-Scores und Ein-stellungen auf Memory Card gesichert.

Als kleines Schmankerl findet Ihr im Options-Menü sogar eine umfangreiche Gallerie, in der alle Spielfiguren und einige Artworks im Interlace-Modus über den Bildschirm flimmern. Hier ist es



So sieht's in der letzten Stage aus, in der Ihr auf Teufelsmonster Uriku trefft...

auch möglich, die FMV-Abspanne jeder Figur anzuschauen soweit Ihr Uriku son-der mit dem entsprechenden Charakter besiegt habt. ak

In anderen Spielen müßt Ihr komplizierte Cheats eingeben, um Big-Head- oder Baby-Modus einzuschalten. Bei "Bloody Roar" findet Ihr diese Optionen im entsprechenden Menü. Dort dürft Ihr Eure Figuren mit Wasserköpfen einstellen oder wie bei "Virtua Fighter Kids" an-treten: Sowohl die Originalfiguren, als auch die verwandelten Alter-Egos, sehen mit klei-nem Körper und großen Extre-mitäten besonders putzig aus.

Schade: Die letzte Putzfrau hat mir dermaßen den Magen verdorben, daß ich mich zurück in meine menschliche Form transformieren mußte! Lieber hätte ich noch lau-ger "Bloody Roar" gespielt: Die Verwandlungsoption ist schlichtweg genial und befreit den Hudson-Phugler vom Gros der Konkurrenz-Beat'em-Ups. Schlagkombinationen en masse, haufenweise Gags (nach einem Schlag in die Magengrube kommt's schonmal zur Entführung desselbigen) und acht unterschiedliche Biester garantieren eine willkommene Abwechslung zum "Tekken"-Alltag. Obwohl sich die Steuerung auf wenige Tasten beschränkt, lassen sich mannigfache Kombo-Attacken realisieren – selbst Anfänger-blicken schnell durch. Spielernisch gib-t's an "Bloody Roar" nichts auszusuchen – technisch weiß es dank fehlerfreier Grafik ebenfalls zu überzeugen.

ANDREAS KNAUF



SPIELSPASS 85%

BLOODY ROAR HYPER BEAST DUEL

フタタリノフ PRES STAGE BATTLE 4-STAR ARCADE TTV

HERSTELLER HUDSON SOFT

SYSTEM PLAYSTATION

ZIRKA - PREIS 100 MARK

GRAFIK SOUND 80% 72%

Action-betontes Prügelspiel mit reichlich Kombo-Tricks und einfallsreichen Spielfiguren. Das Verwandlungsextra ist der Kick!



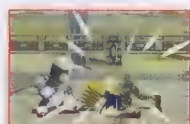
Aufgespießt: Wildschwein-Biest Mitsuko kennt keine Gnade mit allzu aufdringlichen Widersachern.



Im "Rave"-Modus werden Eure Schläge deutlich schneller



Im Options-Menü dürft Ihr statt des nor-malen Modus auch auf "Big Head" schalten...



...oder gleich den noch witzigeren "Kids"-Modus anwählen.



Rampage World Tour



Gags

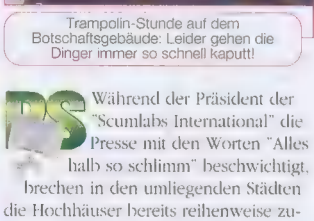
halten Euch bei der destruktiven Welt-Tournee zumindest kurzfristig bei Laune: Euer Monster reagiert mit sensibler Mimik auf die



Der überlebensfähige "Death Breath" bringt ganze Hochhäuser zum Einsturz. George dreht sich angewidert ab....



Trampolin-Stunde auf dem Botschaftsgebäude: Leider gehen die Dinger immer so schnell kaputt!

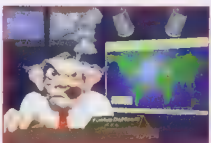


PS Während der Präsident der "Scumlabs International" die Presse mit den Worten "Alles halb so schlimm" beschwichtigt, brechen in den umliegenden Städten die Hochhäuser bereits reihenweise zusammen: Drei Techniker der obskuren Recycling-Firma wurden irtümlich gefährlichen Substanzen ausgesetzt und walzen jetzt als tonnenschwere Mutanten durch die Umgebung! Als Gen-Gorilla George, Dino-Diva Lizzie oder Werwolf Ralph übernimmt Ihr allein oder mit einem Kumpel die Rolle der ausgeflippten Mutanten und sollt 130 Städte in Schutz



Liebevolle Animationen für Euer "Rampage"-Monster: Ein nettes Haustier!

Unbill des Lebens. Während der Ausflüge bleibt den Mutanten nichts erspart: Die drei vom Gen-Labor werden abgefackelt, unter Strom gesetzt, in Wasser getaucht und in die Weichteile gekickt – kein Wunder, daß sie mies gelaunt sind!



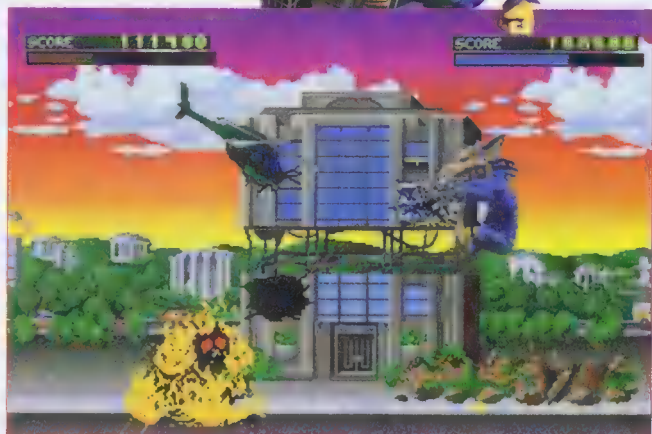
Der Chef der "Scumlabs"-Labors schäumt, die Sekretärin notiert penibel das Ausmaß der Zerstörung. Rechts wird Ersatz für verlorene Forscher rekrutiert...

Affe George spuckt angewidert eine verschluckte Telefonzelle aus, während die tollpatschige Dino-Dame Lizzie schmerzverzerrt mit brennenden Pfoten herumhüpft. Kurzzeitig ist "Rampage World Tour" (wie schon der Vorläufer "Rampage") ein Riesenspaß. Details en masse lassen Euch schmunzeln, doch spielerische Kniffe entdeckt Ihr kaum. Gezieltes Ausweichen ist genausowenig möglich wie diagonales Schlagen – schade, denn so seid Ihr den heldenhaft ballenden Soldaten Winzlingen hilflos ausgeliefert. Die große Tour ist bloße Augenwischerei, denn in jedem der 130 Abschnitte hüpf Ihr nur auf die nächstbeste Konstruktion und mampft nebenbei hysterische Einwohner. Respekt für die brillante Umsetzung des Anarcho-Spektakels, das leider schon im Original keinen Innovations-Blumentopf gewinnen konnte.

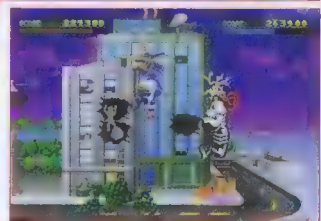


CHRISTIAN BLENDL

Andere Versionen – Umsetzungen sind nicht geplant.



Jetzt geht's heiß her: Wer nicht aufpaßt, wird von einer Spezialeinheit mit Flammenwerfer gegrillt.



Hausbesichtigung in Europa: Mit der 220V-Spannung der hiesigen Neon-Schilder haben die Monster arge Probleme.

und Asche legen. Das Problem dabei sind nicht die kreischenden Einwohner, denn die genehmigt Ihr Euch als Beilage zu den schmackhaften Hamburger-Buden. Die Gefahr liegt in den entschlossenen anrückenden Armee-Streitkräften, die Euch mit Heli, Panzer und Flammenwerfer aus der Stadt vertreiben wollen. Den im Tiefflug vorbeiflappenden Hubschraubern schickt Ihr mit einem freundlichen Klaps zu den Fischen, die heftig ballenden Panzer rollen nach wütenden Tritten rauchend aus. Vorsicht ist mit technischen Geräten geboten: Die stets hungrigen Tieren sollten besser nicht Toaster, Sofas oder Fernseher verspeisen, da dies zu Völlegefühl führt – angewidert spuckt die Monstermeute das ungenießbare Zeug aus, während die

Helis MG-Dauerfeuer schießen. Freßt Ihr Nationalflaggen, werdet Ihr zur Freistour ins ferne Europa eingeladen – mit denselben ungastlichen Militärs im Rücken. Im Gegensatz zum Automatenvorbild können nur zwei Monster zugleich zum Trimm-Dich aufbrechen, eine Speicherfunktion merkt sich die gerade heimgesuchte Stadt. *cb*

53%

SPIELSPASS

RAMPAGE

WORLD TOUR

HERSTELLER	
MIDWAY	
SYSTEM	
PLAYSTATION	
ZIRKA - PREIS	
100 MARK	
GRAFIK - SOUND	
71%	59%

Völlig abgedrehte Zerstörungsgorgie mit Monster-Charme. Habt Ihr alle Gags gesehen, wird's mangels Finessen schnell öde.

12

und ausgewählten Aufgaben von

Shadow Master

Technik-Bonbon:

Durch eine spezielle Technik, das "Polygon-Sub-



Monster-Attacke XXL: Aus einer Grube schraubt sich ein laserbestückter Mutantenschädel empor!

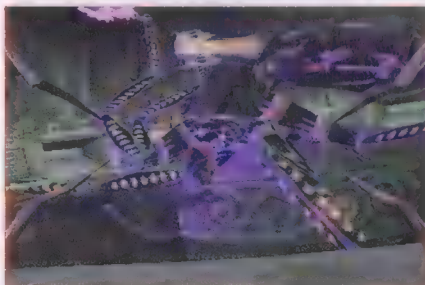


Die rot aufblitzende Energieanzeige bedeutet höchste Gefahr: Arachnoide knabbern an den Slicks!

Pfui! Spinne: Jede der Feindkreaturen besteht aus bis zu 512 Polygonen.

dividing", wird die Playstation-typische Texturverzerrung umgangen: Die Polygone werden in kleinere Flächen unterteilt, Verzerrungen tauchen kaum noch auf. Diese aufwendige Polygon-Bearbeitung läßt genügend Rechenleistung übrig, die Kreaturen des "Shadow Master" als komplexe Polygonobjekte darzustellen. Oft attackieren über 15 Wesen den Spieler auf einmal, - ohne merkliche Verlangsamung des Geschehens.

Nur einmal in tausend Jahren wird die Menschheit von einem Bösewicht im Kaliber des "Shadow Master" heimgesucht: Dieses omnipotente Scheusal schickt eine tausendköpfige Armee grauenvoller Mutationen auf die sieben Planeten unseres Sonnensystems. Als letzter Verteidiger wehrt Ihr verzweifelt den Angriff der 80 verschiedenen Monstertypen ab. Die einzige Sprache, die Polygonspinnen, Alien-Hünen und Pflanzenkrieger verstehen, ist kombiniertes Dauerfeuer aus den Rohren Eures



Dem Boss-Kraken kommt Ihr durch ständigen Seitschritt bei: So erwischen Euch seine Kreissägen nicht!

Absolute Spitzenklasse, was Paygnosis da technisch gebastelt hat. Beangstigend echt tapen fette Spinnennudel auf Euch zu. Alienkrieger schießen mit Leuchtpatronen, und selbst wenn überraschend neben Euch zwei Meter große Laser-Bluten aus dem Asphalt schießen, bleibt die Grafikroutine schnell, flüssig und frei von Verzerrungen. Doch spielerisch bereitet Euch der "Shadow Master" weniger Freude: Die supergroßen Abschnitte müssen auf einen Rutsch durchbahrt werden.

Eure Waffen bleiben auch aufgerüstet dem Feind unterlegen, und an spielerischen Einfällen hapert's ganz gewaltig. Nach zwei Stunden habt Ihr Euch an den revolutionären Grafik sattgesehen und mosert über die zähe Steuerung des Buggies: Ein hartes, monotones Action-Feuerwerk, bei dem Ihr zu schnell die Motivation verliert.



Ramba-Zamba: Technisch ist "Shadow Master" eine beeindruckende Demonstration der Playstation.

Angriffs-Buggies. Mit diesem Gefühl düst Ihr in der Ego-Perspektive durch die verwinkelten Gangsysteme von 16 ausladenden Welten, die Euch aus der Sicherheit befestigter Wüstenforts bis in mörderische Eisregionen führt. Zwar müßt Ihr einige Sicherheitstore durch richtige Code-Kombinationen öffnen, doch der Fokus Eurer Mission liegt klar in der Nonstop-Laserschlacht mit den zahlreich patrouillierenden Mutanten. Auf einem Radar erkennt Ihr, ob Ihr sorglos über eine Holzbrücke brettern könnt, oder ob die Ebene vor Euch mit unheimlichen Krakenwesen verseucht ist. Das seitliche Ausweichen wird dabei vom Schlittern Eures Buggies erschwert: Wegen des trägen Beschleunigungs- und

Bremsverhaltens des Einsatzfahrzeugs müßt Ihr Abstand zu aggressiven Gen-Kämpfern halten, im Nahkampf seid Ihr der agilen, in Rudeln attackierenden Spinnenbrut unterlegen. Vorsichtig lugt Ihr an einer Säule hervor, um nach dem Feuern einiger Lasersalven wieder in Deckung abzutauchen. Nach zwei, drei Volltreffern explodieren die Krieger in einem wuchtigen

Effektgewitter, Polygon-Einzelteile stieben zu hunderten in alle Richtungen und Lichtblitze illuminieren das Schlachtfeld. Mit spärlich verteilten Power-Ups rüstet Ihr sowohl Laser-Intensität als auch Sekundär-Plasma auf, doch in dem Maße Eurer Feuerkraft steigt leider auch die Chitin-Panzerung der realistisch auf Euch zu krabbelnden Insekten. Nach je einer Handvoll komplexer Labyrinth-Invasionen lauert Euch einer von drei Giganto-Bossen auf - den Showdown gegen den "Shadow Master" steht Ihr nur mit der richtigen Taktik durch. *cb*



Durch Kraftfelder geschützt und voller Haß: Der Herr der Schatten verbrutzelt Euch mit Elektroschocks!

67%

SPIELSPASS

SHADOW MASTER

HERSTELLER
PLAYGNOSIS

SYSTEM
PLAYSTATION

ZIRKA-Preis
100 MARK

GRAFIK SOUND
85% 73%

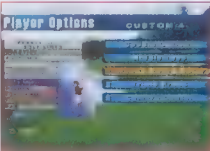
Beindruckendes 3D-Gefecht gegen mörderische Insektenbrut: Laut, bunt und schnell, aber ohne Abwechslung.

PGA Tour 98



PS Mit pünktlicher Hartnäckigkeit lockt EA Sports zum Weihnachtsgeschäft ein: „PGA Tour 98“ ist bereits die dritte Golf-Inszenierung auf der Playstation und hält sich an die Richtlinien der Vorgänger. Uns erwartet eine gediegene Simulation mit PGA-Segen – 14 Profis stehen als „vorgefertigte“ Spieler zur Wahl; wer will, darf eigene Golfer bzw. Golferinnen basteln. Diesmal stehen fünf 18-Loch-Kurse zur Wahl (Pebble Beach, Sawgrass, Colonial Country Club, Bay Hill Club und Scottsdale), ein halbes Dutzend Spielmodi sorgen zudem für Abwechslung. Grafisch gingen die Entwickler auf Nummer sicher: Die Standbild-Optiken sind zwar aus mehreren Blickwinkeln zu sehen, einen 3D-Ballflug erleben wir jedoch nicht. Dafür wurde die Präsentation aufgepeppt – nicht nur die FMV-Einspielungen der Golf-Anlagen und die Live-Reportagen vermitteln das Ambiente einer Highend-TV-Übertragung, mg

„PGA 98“: Sieht hübsch aus, läuft aber einen 3D-Ballflug (erneut) vermissen.



! EA Sports hat unseren Ratschlag beim Test von „PGA 97“ befolgt und diesmal fünf Kurse auf CD gebannt – so ist's recht. Auch die übrigen „PGA“-Neuerungen stimmen mich wohlgesonnen, obwohl sie nichts grundlegend Neues bieten. Mir gefällt die geschliffene Präsentation: FMV-Schnipsel, Menüs, Live-Kommentare und Spiel-Optiken fügen sich harmonisch zusammen und vermitteln eine entspannte Atmosphäre. Allerdings frage ich mich schon, warum erneut der 3D-Ballflug fehlt und nicht die Highres-Auflösung der Playstation genutzt wird. Verzichtet man auf den Special FX-Schmuck, führt kein Weg an „PGA Tour 98“ vorbei – außer man hat einen der Vorgänger und will sich nicht zu den meisten für Golf-Freaks. Klasse! Spiel aber (zu) wenig Neues!



Bei der Schwing-Anzeigen wählt ihr zwischen „Arcade“ (Bild) und „Classic“

SPIELSPASS

83%

HERSTELLER
ELECTRONIC ARTS

SYSTEM
PLAYSTATION

ZIRKA-Preis
120 MARK

GRAPHIC SOUND
67% 54%

Schnucklige Golf-Simulation für den engagierten TV-Putter: Spielerisch hochklassig, nur wenige Änderungen zum Vorgänger.

Andere Versionen —————
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

Das legendäre Vampirabenteuer geht weiter...

Castlevania

Symphony of the night

Aufregend, unheimlich und erschreckend. Das verfluchte Schloß wieder als Schauplatz furchterregender Ereignisse. Alucard - halb Mensch, halb Vampir - stellt sich erneut seinen unheimlichen Gegnern. Jump'n-Fight und sein mächtiges Waffenarsenal reichen allein nicht mehr aus, die finsternen Gestalten zu besiegen - er muß im Rollenspiel ihr Handeln inkalkulieren. Dazu gewaltige 3D-Effekte auf 2D-Plattformen und nicht zuletzt ein Soundtrack, der einem das Blut in den Adern gefrieren läßt... wenn noch welches drin ist...

Manier: 70% • Castlevania ist ein packendes Rollenspiel, das genug Action und Action-Design und packende Spielwelt. Spielpost: 90%
Videogames 11/97: „Castlevania entwickelt ein Rollenspiel mit atmosphärischer Spielwelt und grandioser Soundtrack... Wertung: 82%“

KONAMI (JAPAN/USA/GERMANY)
Sternen-Strasse 120
D-60437 Frankfurt
Telefon (49-69) 4142112
Fax: (49-69) 4142120
www.konami.com

San Francisco Rush

Sein 25jähriges Bestehen feiert der Spielhallenpionier "Atari Games". Obwohl die Company schon in den 80er-Jahren von der Atari-Computer-Division abgespalten und in der Zwischenzeit mehrmals verkauft wurde (aktueller Besitzer: Williams/Midway), arbeiten dort noch viele Ur-Angestellte. Für die Nintendo-64-Umsetzung von

"SF Rush"-Macher Ed Logg programmierte schon in den 70er-Jahren für Atari: "Asteroids"

"SF Rush" ist z.B. Ed Logg verantwortlich, neben Ed Rotberg ("Battlezone"), Dennis Koble ("Sprint", 1976) und Howard Delman einer der wichtigsten Designer der klassischen Atari-Frühzeit. Ed Logg schrieb u.a. "Asteroids" (1979) und "Centipede"; zwei Action-Oldies, die Playstation-Besitzer dank der "Atari Greatest Hits" in 1:1-Versionen erleben können. Auch die seltene Atari/Tengen-Fassung von "Tetris" für das NES (siehe Classic-Replay 12/97) wurde von Ed Logg entwickelt.



Ortskundige Spieler biegen auf alternativen Routen in die Pampa ein. Für kurze Zeit wird das Straßenrennen zum Offroad-Sprint.



Seiteneinsteiger: Wer die Hauptstraße verläßt und alternative Wege zum Ziel wählt, erlebt die kalifornische Traumstadt aus ungewöhnlicher Perspektive.

und belohnt: Ihr holpert über einsame Waldwege und versteckte Tunnels – nur so könnt Ihr die ehrscheinigen, rücksichtslos



Die Automatenprofis bei Atari waren die ersten, die das günstige Preis/Leistungsverhältnis moderner 3D-Beschleuniger erkannten. Ihr Rennspiel "San Francisco Rush" schrieben sie dem im PC-Bereich verbreiteten Voodoo-Chip aufs Silicon. Praktisch, denn neben der im Vergleich zu Model 3 (Sega) und System 22 (Namco) billigen Arcade-Hardware, profitiert Atari auch von der technischen Verwandtschaft zu Heimgeräten. Die Umsetzungen kommen zügig: Nach der Nintendo-64-Version tauchen die 3D-Straßenzüge von San Francisco bald auf dem PC und der Playstation auf. In diesem Monat steht die N64-Fassung des brachialen Action-Rennspiels aber noch einsam im Ladenregal: Dank Mip-Mapping und perspektivisch korrekten Texturen war die 64-Bit-Konsole für eine zügige Umsetzung optimal geeignet.

"San Francisco Rush" ist ein Rennspiel, das noch tiefer in die dritte Dimension und eine virtuelle Wirklichkeit eintaucht als "Sega Rally" oder "Ridge Racer". San Francisco wurde aus Polygonen und fotorealistischen Texturen kartographiert, dann zogen die Designer sechs verschiedene Strecken durch das 3D-Modell. Neben den Hauptverkehrsadern ließ Atari viele Gassen und Abzweigungen offen, so daß Ihr Euch den kürzesten Weg zum Ziel Strecke für Strecke erfah-



Auf den Straßen von San Francisco herrscht Krieg: Auch Eure Karosserie ist nach wenigen Runden schrottreif.

ren müßt. Die Straßen sind oft superbreit, manchmal biegt die äußerste Spur nach links ab – folgt ihr, und Ihr seht Eure Gegner erst nach einer Meile wieder. "San Francisco Rush" ist neben Konamis "GT Racing" das einzige Rennspiel, das Ortskenntnis erfordert



Tunneltrauma: Nur wer kaltblütig in die richtigen Abkürzungen biegt, hat beim Finish eine Chance.

Im Vergleich zu anderen Rennspielen (egal ob "Ridge Racer", "Top Gear Rally" oder "Explosive Rally") läßt "SF Rush" auch das letzte Quentchen Realismus fallen: Wie der Automat ist auch die Nintendo-Umsetzung eine Fun-Raserei ohne physikalischen Ballast. Der Wagen springt meterweit, überschlägt sich und beschleunigt sogar im Flug! Dicke Bremspuren hinterläßt Euer Bolide in jeder Kurve (auch-ohne



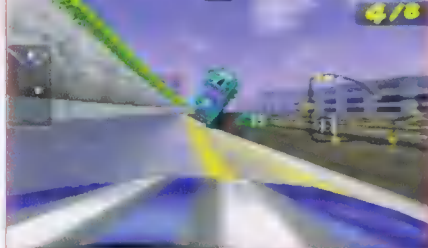
San Francisco bietet Euch viele Alternativ-Routen: Nehmt im ersten Kurs die Rampe gleich nach der Golden Gate.



Noch auf derselben Strecke haltet Ihr Euch nach dem Tunnel und dieser weiten Kurve ganz links...



...und verläßt die Straße genau hier: Brettert durch das Holzgatter auf einen kurzen Offroad-Abschnitt!



Blechparade: Trotz breiter Highways fliegen Euch die Gegner reihenweise um die Kühlerhaube.



Mit 140 km/h auf die Golden Gate: An Nebel haben sich die Einwohner von San Francisco und die N64-Besitzer ja gewöhnt...

daß Ihr die Bremse anrührt), das Rumble Pak rüttelt ohne Unterbrechung – nicht nur beim Kontakt mit einem Gegner. Grafische Details werben das Gebolze auf: Eure Bremslichter flammen rot auf, wenn Ihr ins Eisen steigt, brauner Qualm umnebelt das Heck, wenn Ihr beim Start Eure Reifen wegradert.

Sechs Strecken winden sich durch die kalifornische Bay Area; drei mehr als in der Automatenversion, aber eine weniger als im V1.12-Update des Spielhallen-Originals. Zählt man die Spiegel- und Rückwärtskurse dazu, haben die Entwickler 24 Strecken auf dem Modul versammelt. Ein Practice-Mode erlaubt es Euch, die meisten davon sofort anzuwählen. Hilfreich nicht nur, um die Schikanen kennenzulernen, sondern auch, um vorab nach Abkürzungen zu spähen. Auch die Geheimräume, in denen Ihr

Ein US-Kollege behauptet, "San Francisco Rush" bürsche auf der Fahrbahnpyralis des Atari-Simulations "Hard Drivin" – kann nicht sein, denn mit physikalischer Authentizität hat das Up'n'Down-Genreple genauso wenig zu tun wie "Ride or Die" mit einem Pferderennen. Ihr schwebt, rollt und schlittert durch Chinatown und Alcatraz Heights, stürzt ins Hafenbecken und werdet wie von Geisterhand auf der Asphalt aufgezogen. Realismus? Vergiß es! Auf der Suche nach rohen Illusionen endet Ihr jedoch fruchtlos: Hier duelliert Ihr Euch mit einem Feld animierter PS-Amokläufer und nicht mit zwei einsamen Konkurrenten wie in "Top Gear Rally". Die Grafik ist schnell, aber nicht fehlerfrei. Den N64-typischen Nebel will ich diesem Spiel ausnahmsweise nicht verübeln: zumeist echter Klima. San Francisco paßt das Hardware-schonende Wetter.



Tiefflug durch Downtown: Links vor Euch purzeln die Konkurrenten durch die Luft, doch auch Ihr hattet schon lange keinen Asphalt mehr unter den Reifen.



Acht Boliden sind starklar – die Farbe Eurer Lackierung und die Art des Getriebes wählt Ihr im Startmenü

goldene Schlüssel findet (siehe rechte Randspalte) stößt Ihr nicht im Rennen, sondern im Übungsmodus auf. Neben dem Zweispieler-Modus auf waagrecht geteiltem Bildschirm findet Ihr in "SF Rush" alle anderen üblichen Rennspiel-Features, vier verschiedene Außen- und Innenperspektiven für das Rennen, Automatik- oder Handschaltung. Damit Ihr eventuell freigespielte Zusatz-Features Euren Kumpels vorfüh-

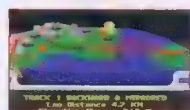


Entweder Ihr ertragt im Zweispieler-Modus heftiges Grafikruckeln oder Ihr vernebelt die Landschaft – siehe Bild.

ren könnt, dürft Ihr auf der Memory-Card einen individuellen Fahrer erschaffen. Team-Logo oder Porträt werden Eurem Alter-Ego aber nicht gegönnt, wir



Medium oder hard? Wie die Autos unterteilen sich auch die Kurse in Schwierigkeitsgrade.



Spiegelverkehrt & andersrum: Aus sechs Kursen werden 24 verschiedene Strecken.

Atari kümmert sich rührend um alle Tüftler, Entdecker und kreative Spieler: Von der Dichte des N64-Nebels über die Windstärke bis zur Fahrzeuglackierung könnt Ihr in "SF Rush" alles justieren. Neben den vier Standard-Fahrzeugen lassen sich von Anfang an vier Alternativ-Karosserien anwählen; alle



Goldene Schlüssel findet Ihr nur in abgelegenen Geheimräumen

Strecken gibt's außerdem in einer Rückwärts-, einer Spiegel- und einer doppelt verdrehten Variante. Damit nicht genug: Neben den Abkürzungen und Shortcuts findet Ihr in San Francisco auch Geheimräume, in denen goldene Schlüssel schimmern – sammelt alle ein, und weitere "Rush"-Features werden freigeschaltet. Eine zusätzliche Strecke, ein neuer Wagen? Viel Spaß bei der Schlüssel-suche in der nebligen Bay-Areal



Macht es wie die Action-Helden im Hollywood-Film und taucht unter dem Truck hindurch. Ihr fahrt auf eine Rampe...



...die Euch durch die Luft schleudert. Ihr landet auf einer befahrbaren Dachterasse. Weiter geht's!

WINNIE FORSTER

BIT 64

11

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

0

12

70%

SPIELSPASS

San Francisco RUSH

HERSTELLER
MIDWAY

SYSTEM
NINTENDO 64

ZIRKA-Preis
120 MARK

GRAFIK SOUND
68% 49%

Höhenflüge und Rempelen in den Straßen — San Francisco: Unrealistische Fun-Raserei mit vielen versteckten Abkürzungen.

Clayfighter 63 1/3



Sechs geheime Knetkrieger und der Endgegner Dr. Kln halten sich auf der Claymod-Insel versteckt. Um gegen sie anzutreten, müßt Ihr Euch im Schwierigkeitsgrad "Psycho" allen Clayfighters stellen. Neben dem dicken Weihnachtsmann Sumo Santa gibt sich auch

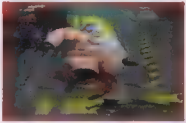


Trubel auf den billigen Plätzen: Im Eistempel verfolgen zwei Schneemänner gespannt Euer Match und wenden sich bei harten Treffern entsetzt von Euch ab.



Shadowcombo: Die blau blitzenden 22-Treffler-Schlagserien parodieren "Streetfighter Ex Plus Alpha"-Hiebe.

gen gewinnt der erste Hieb, Supercombos kontert Ihr mit einem einfachen Special. Der "Clayfighter"-Schlagabtausch ist herrlich albern überzogen: Ihr feuert Euch 1200-Hit-Combos und ulkige "Claytalities" um die Ohren. Wie Bret Hart aus "WWF in your House" Herzchen verliert, so gehen Euren Schlägern in der Defensive Knochen, Rüben, Sushi-Messer oder ihr Gebiß flöten. Der Kampf ist übertrieben schnell, die kaum überblickbaren Handkantenserien nehmen. Die Tempel-, Armycamp- und Fabrikarenen sind durch Tore und Fenster miteinander verbunden, so daß Ihr den Gegner durch mehrere Räume und Etagen prügelt. *oe*



Rülp-Experte Boogerman (bekannt aus dem gleichnamigen SNES-Modul) die Ehre. Freispielern könnt Ihr die geheimen Kämpfer nicht, da Ihr keinen Spielstand sichern könnt. Dafür werdet Ihr für glorreiche Kämpfe mit den entsprechenden Cheatcodes belohnt: Um die Schläger anzuwählen schmökert Ihr in der Last-Resort-Rubrik.

Die Clayfighter sind zurück: Während die Super-Nintendo-Vorgänger aufgrund ihrer plumpen Gags und Animationen für unfreiwillige Lacher sorgen, erwartet Euch im dritten Teil ein Gag-Feuerwerk der Superlative: Jedes Feature und jedes Special von "Clayfighter 63 1/3" wurde aus anderen Keilereien geklaut und ordentlich durch den Dreck gezogen. Neun wahlbelige Kämpfer stehen zur Auswahl: Hasenzähnechinese Kung Pow imitiert die ratternden Tornadokicks von Streetfighter Ryu und Gladius' Bodentruttscher. Schneemann Mr. Frosty parodiert Zangieffs Bauchplatscher sowie Blankas Kugelattacke, Terminator Hoppy erinnert an Prototype Jack. Ihr prügelt Eure Knetgegner aus der Seitenperspektive durch kunterbunte 3D-Arenen, die Feuertasten stehen für Tritte und Hiebe in drei Härteklassen. Durch gewohnte 90°-Drehungen beeindruckt Ihr Euren Gegenüber mit Regenwurm-

helikopter und Hühnergesschen, Combos setzt Ihr aus Opener-, Link- und Specialmoves zusammen. Habt Ihr ausreichend spirituelle Energie gesammelt, fegt Ihr den Feind mit einem blau blit-



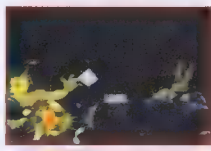
Bei jedem Treffer verlieren Eure Helden Gebiß, Knochen und Rasseln.

zenden Supercombo (siehe "Streetfighter Ex Plus Alpha") vom Bildschirm. Das Kontersystem ist nicht so ausgefeilt wie das Angriffsspektrum: Bei Einzelschlä-



In der Anleitung glatt vergessen: Mit den Zeigefingertasten weicht Ihr vor Schüssen in den Hintergrund aus.

"Clayfighter 63 1/3" ist kein Prügelspiel im herkömmlichen Sinne, sondern ein Combo-Gebölze, das seinesgleichen sucht: Eure Knetkämpfer bewegen sich höllisch schnell, mit den simplen Specials deckt Ihr Euren Gegenüber minutenlang mit Hieben ein. Dadurch wirken die Kämpfe hoffnungslos überzogen, Verlieren beziehen Prügel wie in keinem anderen Spiel. Für herzhafte Lacher sorgen die gnadenlos überdrehten Animationen (Schläge mit den Augen), ulkige Kampfarenen (Klobrillenburg), der englische Ringkommentator und die geschickten Seitenhiebe auf die Prügelspielkonkurrenz. Leider läßt das schlampige Kontersystem unfaire Treffer zu, gelegentlich verdecken Euch Kisten und Säulen die Sicht. Mehrspieler- und Trainingsmodi vermißt Ihr ebenfalls, der zweite Spieler klinkt sich im Arcademodus ein.



It's Claytalitytime! Taumelt Euer Knetgegner benommen, beendet Ihr sein Leiden durch MG-Feuer, Axtwirbel oder den Fleischwolf.

Andere Versionen
Es sind keine weiteren Versionen geplant.

78%

SPIELSPASS

Clayfighter 63 1/3

63 1/3

HERSTELLER	
ACCLAIM	
SYSTEM	
NINTENDO 64	
ZIRKA-Preis	
100 MARK	
GRAFIK	SOUND
72%	79%

Prügelparodie: Höllisch schnelles, restlos überdrehtes Combo-Gebölze mit ulkigen Knetanimationen, aber schlampigem Kontersystem.

second to none
Computer- und Videospiele

Tel. 07171- 928892

Ab 2 Spielen liefern wir Versandkostenfrei !



Albert's Odyssey (us)	115.-	Amored Core (us)	115.-	Abe's World (dv)	85.-	Nintendo 64 (dv)	289.-
Dark Savior (us)	115.-	Bloody Roar (jp)*	139.-	Ace Combat 2 (dv)	85.-	Clayfighter 63 1/3 (dv)	125.-
Dragon Force (us)	115.-	Broken Helix (us)	115.-	Courier Crisis (dv)	85.-	Dark Rift (dv)*	125.-
Hercs Adventure (us)	115.-	Bushido Blade (us)	109.-	Colony Wars (dv)	85.-	Diddy Kong Racing (dv)*	85.-
Lost World:JP (us)	115.-	Cart World Series (us)	115.-	C&C Alarmstufe Rot (dv)*	95.-	Extreme G (dv)*	129.-
Madden 98 (us)	115.-	Castlevania (us)	115.-	Crash Bandicoot 2 (dv)*	85.-	F1 Pole Position (dv)*	125.-
Magic: Gathering (us)*	115.-	Crash Bandicoot 2 (us)	99.-	Fifa 98 (dv)*	85.-	Lamborghini (dv)*	125.-
Manx TT (us)	115.-	Discworld 2 (us)	109.-	Fighting Force (dv)	89.-	Lylat Wars (dv)*	125.-
Marvel S. Heroes (us)	115.-	Einhandler (jp)*	139.-	Final Fantasy 7 (dv)	99.-	Multi Racing Champ. (dv)*	129.-
Mechwarrior 2 (us)	115.-	Final Fantasy 7 (us)	129.-	G-Police (dv)	99.-	Top Gear Rally (dv)*	125.-
NHL Breakaway 98 (us)*	115.-	Magic:Gathering (us)	109.-	NBA Live 98 (dv)*	85.-	Controller bunt	55.-
Resident Evil (us)	115.-	Marvel S. Heroes (us)	115.-	Nuclear Strike (dv)	85.-	Memory Card 1Meg bunt	29.-
Warcraft 2 (us)	115.-	Moto Racer (us)	115.-	Pandemonium 2 (dv)	89.-	Memory Card 4Meg	59.-
Atlantis (dv)*	85.-	Nascar 98 (us)	115.-	Rapid Racer (dv)	85.-	Joypadverlängerung	19.-
Bombberman (dv)	85.-	NHL Breakaway 98 (us)	115.-	RE:Director's Cut (dv)*	85.-	Adapter dv-jp-us	39.-
Bust A Move 3 (dv)*	85.-	Nightmare Creas. (Us)	99.-	Test Drive 4 (dv)*	85.-		
Dragon Force (dv)	85.-	Nuclear Strike (us)	115.-	Time Crisis+Gun (dv)	139.-		
Discworld 2 (dv)	85.-	Ogre Battle (us)	119.-	Tombrailer 2 (dv)*	89.-		
Last Bronx (dv)	85.-	ONE (us)*	115.-	V-Rally (dv)	85.-		
Manx TT (dv)	95.-	Pandemonium II (us)	115.-	Z (dv)*	79.-		
Pandemonium (dv)	95.-	Poy Poy (us)	115.-	ANALOG CONTROL.(jp)	79.-		
Resident Evil (dv)	95.-	Director's Cut (us)	99.-	BOOT CHIP PSX	25.-		
Touring Car (dv)	99.-	Time Crises+Gun (us)	169.-	GAME BUSTER (dv)	79.-		
Vergessene Welt (dv)	85.-	Tobal No.2 (jp)	139.-	GUN + LASER (us)	99.-		
Wipeout 2097 (dv)	85.-	Wild Arms (us)	115.-	MEMORY CARD 360 PSX	79.-		
W W Soccer 98 (dv)	95.-			RGB KABEL PSX	20.-		

**Spiel
des Monats
Tomb 2 89.- DM**

IHR WOLLT MEHR ? IHR HABT FRAGEN ? EINFACH ANRUFEN
ODER VORBEISURFEN: [HTTP://WWW.2ND2NONE.COM](http://WWW.2ND2NONE.COM)
Öffnungszeiten von Mo.-Fr. 10.00 - 19.00 Sa. 10.00 - 14.00
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 9 DM + 3 DM NN Gebühr
*Bei Drucklegung noch nicht lieferbar! Ladenpreise können abweichen !
Inh.:Greter/Stubenvoll -2nd2none GbR - Postgasse 9 - 73525 Schwab. Gmünd

**Händlerfax:
07171-928898**

Ladenlokale

GAME OVER !
POSTGASSE 9
73525 SCHWABISCH G M Ü N D
07171-9288983 07171-9288983

PLAYBASE
HAUPTSTRASSE 11
77704 OBERKIRCH
07802-91460 07802-91460

VERSAND LEER
TEL.: 0491 - 9280631
Friesenstr. 62 - 26788 Leer

CYBER GAMES
VIDEO & COMPUTERSPIELE

Playstation	Neu	Nintendo 64	Neu	Sonstiges	Neu	PC CD ROM	Neu	SONY PLAYSTATION
phomets Fluch 2	89,00	Blast Corps	119,00	PSX Multi ink RGB Kabel	169,00	Anno 1602	79,00	SUPER NINTENDO
lonny Wars	99,00	Diddy Kong Racing	89,00	PSX Umbau ink RGB	74,00	F 1 Racing Simulation	72,00	PC - CD-ROM
ush Bandicoot 2	89,00	F1 Pole Position	139,00	PSX Memory Card	29,00	Fighting Force	79,00	NINTENDO 64
nd Theft Auto	99,00	Fifa 98	139,00	PSX Lenkrad mit Pedal	139,00	G Police	92,00	GAMEBOY
D K	89,00	Goemon	149,00	PSX Analog Pads	59,00	Myth	79,00	ZUBEHÖR
sear 98	99,00	Chameleon Twist	119,00	N64 Farbige Pads	59,00	Populous The 3rd Coming	79,00	
ndemonium 2	79,00	John Madden	119,00	Antenne-Kabel N64	39,00	Rising Lands	79,00	
sident Evil 2 - Vorb	99,00	Lamborghini	119,00	Memory Card N64	39,00	S.Trook: Starfleet Academy	85,00	
nd Crisis	139,00	Lylat Wars	129,00	Pad Verlängerung N64	19,00	Tomb Raider 2	80,00	
mb Raider 2	99,00	NFL Q Back 98	119,00	Adapter für U.S. & Jp. N64	39,00	Turok	85,00	

WIR LIEFERN VERSANDKOSTENFREI VORBESTELL-SERVICE FÜR NEUHEITEN

ANKAUF VON GEBRAUCHTEN VIDEOSPIELEN

SUPER NINTENDO - PLAYSTATION - SATURN - NINTENDO 64 - GAMEBOY

**WIR KAUFEN IHRE SPIELE
UM BESTEN PREISE AN !**

Ankauf erfolgt nur nach vorheriger Absprache. Sie können uns Ihre Spiele zusenden

Bitte mit Mailing Ihres Namen, Anschrift und Tel.-Nr., Fügen Sie Ihrem Paket eine Bestellliste hinzu.

Beim Kauf Ihrer Vergabe, überweisen wir Ihnen das Geld direkt in Girokonto (Kto-Nr., Btz. und Name der Bank angeben), oder auf Ihren ein V-Scheck (abzüglich DM 2,50 Bearbeitungsgebühr) zu.

BESTELLUNGEN

Sie können telefonisch wie auch schriftlich bei uns bestellen. In der Regel liefern wir per Post innerhalb 1 bis 2 Tagen.

VORBESTELLUNGEN

Vorbestellungen für Playstation & Nintendo 64 können Sie bei uns Games Schriftlich oder telefonisch vorbestellen, so daß Sie unter der Woche Ihre Spiele bei uns erhalten.

SONSTIGES

Preisliste von neuen & gebrauchten Spielen können Sie bei uns anfordern (bitte DM 2,00 in Briefmarken beilegen).

Wir gehen die allgemeine Geschäftsbedingungen der Cyb. Games GmbH, die jederzeit abgefordert werden können.

**SONY PLAYSTATION
MULTI UMBAU**

74,- DM
Inklusive RGB Kabel

**SONY PLAYSTATION
REPERATUR DIENST**

Ab sofort können Sie eine defekte Playstation Konsole zur Reparatur zusenden. Nach Überprüfung werden wir Ihnen einen Kostenvorschlag erstellen, um Sie können entscheiden ob eine Reparatur durchgeführt werden soll oder nicht. Bitte unbedingt eine kurze Fehlerbeschreibung hinzufügen, sowie Name, Anschrift und Tel.-Nr.

**HABEN SIE EINE PLAYSTATION
ZUM AUSSCHLACHTEN ?**

Wir kaufen alle defekten kaputte Playstation-Konsolen zum Ausschachten an. Wir zahlen für jede gerat DM 40,00

**NINTENDO 64 DT.
KONSOLE**

299,- DM

**SONY PLAYSTATION DT.
KONSOLE**

299,- DM

**SONY PLAYSTATION DT.
KONSOLE VALUE PACK**

333,- DM

LADEN VERKAUF

EMDEN
NEUTORSTR. 36
26721 EMDEN

OSNABRÜCK
NEUERGRABEN 15
49074 OSNABRÜCK

CYBER GAMES GMBH
Video & Computerspiele
Friesenstr. 62 - D-26789 Leer
Tel.: +49 (0) 491- 92806-0
Fax.: +49 (0) 491- 9280618



FIFA '98 - Die WM-Qualifikation

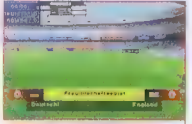


Jetzt cool bleiben: Ihr habt die Wahl, ob Ihr volle Pulle drauffaltet oder den Keeper mit einem Heber überlistet.



Tolle Parade: Der Torwart wird ausschließlich vom Computer gesteuert - Ihr dürft nicht eingreifen.

Werbung bei Sportveranstaltungen sind wir vom Fernsehen gewöhnt. Jetzt schlagen die Konzerne auch bei Videospielen zu: In „FIFA '98“ prangen



Geschicktes Product Placement: Die Bänder sind voller Werbebotschaften.

Banner von renommierten Firmen wie Braun, JVC und Opel an der gesamten Spielfeldbegrenzung. Bleibt zu hoffen, daß Softwarefirmen erzielte Werbeeinnahmen an den Kunden weitergeben - spricht, die Spiele entsprechend günstiger anbieten.

DS Das 98er-„FIFA Soccer“ steht ganz im Zeichen der kommenden Fußball-WM und ist der Auftakt einer Spiele-Flut zum internationalen Millionen-Kick. Das Präsentations-Wunder zeigt sich gewohnt optionsreich: In Freundschafts- und Ligaspielen, WM-Qualifikation und -Endrunde rollt das Leder durch 16 original nachgebildeten 3D-Stadien. Über unzählige Menüs wird vom Wetter über die Aufstellung bis zur Steuerung alles erdenkliche eingestellt. Das mit der 97er-Ausgabe eingeführte Indoor-Turnier wurde gestrichen, ein Hallenmatch ist nur noch bei Freundschaftsspielen möglich. Jedes Team, das an der WM-Vorrunde teilgenommen hat, sowie die Spieler aus elf nationalen Ligen wurden von den EA-Scouts erfasst, bewertet und in einer Datenbank abgelegt. Paßt Euch die vorgegebene Aufstellung nicht, wechselt Ihr Spieler von der Ersatzbank ein oder investiert das Vereinsvermögen auf dem Transfermarkt. Während die Mannschaften ins Stadion einlaufen, werdet Ihr von altbekannten



Bei Frei- und Torabstoßen wird Power und Richtung des Schusses über einen Pfeil justiert.

TV-Stimmen begrüßt: Wolf-Dieter Poschmann und Werner Hansch kommentieren die Begegnungen. In altbewährter FIFA-Manier kicken, grätschen und flanken die Spieler den Ball über den Platz. Dabei gingen den Programmierern die Buttons aus: Um alle Hackentricks, Dribblings und Torschüsse auf den acht Knöpfen unterzubringen, wurden einige

Knöpfe doppelt belegt und miteinander verknüpft. Beispielsweise müßt Ihr für eine 360°-Drehung R2 und X gleichzeitig drücken. Auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad kommt Ihr mit einfachen Pässen und Schüssen zurecht - wer auf dem „Weltklasse“-Level antritt, muß alle Feinheiten beherrschen. Bei Freistößen zoomt die Kamera hinter den ausführenden Kicker, via Pfeil stellt Ihr Richtung und Stärke des Schusses ein. Ist der Weg zum gegnerischen Tor frei, visiert Ihr via Steuerkreuz (immer relativ zur gewählten Kameraperspektive) eine Ecke an, mit R1 und R2 geht Ihr dem Ball Effet. Der fetzige Titeltrack hat übrigens Top-10-Qualität - der Song stammt von „Blur“. *au*

„FIFA '98“ hält, was „NHL 98“ versprochen hat: Technische und spielerische Verbesserungen merzen die Schwächen des Vorgängers aus und heben den Spielspaß in Prädikats-Regionen. Das Scrolling ist zwar immer noch nicht flüssig, doch insbesondere die hochauflösende Grafik, lebensechte Animationen und die ausgefeilte Steuerung lassen mich über diesen Lapsus hinwegsehen. Das Spieltempo wurde im Gegensatz zur 97er-Version erhöht, die Kicker reagieren besser auf die Steuerung. Probleme gibt's (wie immer) mit dem Torwart. Kein Feldspieler schießt solche Bälle wie der Mann mit der Nummer 1: Torabwurf direkt vor die Füße des Gegners oder Aufnahmen des Balls außerhalb des 16-Meter-Raums mit den Händen sorgen für Ratlosigkeit und ärgerliche Gegentore.



ANDREAS ULRICH

85%

SPIELSPASS

FIFA 98

ROAD TO WORLD CUP

HERSTELLER

ELECTRONIC ARTS

SYSTEM

PLAYSTATION

ZIRKA - PREIS

100 MARK

GRAFIK SOUND

77% 81%

Technisch und spielerisch verbesserter Nachfolger mit lizenziertem WM-Modus. Derzeit der beste Playstation-Kick.



„FIFA Soccer '98“ - Der Weg durch die Menüs: Bis das Leder rollt, müssen in den Haupt- und Untermenüs zahlreiche Parameter gesetzt werden.

Andere Versionen - Umsetzungen für Saturn und Nintendo 64 erscheinen in Kürze. Der Vorgänger „FIFA Soccer '97“ wurde in MANIAC 2/97 mit 84% Spielspaß getestet. Nach heutigen Maßstäben werten wir das Spiel auf 77% ab.

Actua Soccer 2



DS Die Fußball-WM wirft ihre Schatten voraus: Neben „FIFA '98“ dribbelt sich mit „Actua Soccer 2“ eine weitere Fußballsimulation in die Kaufhausregale. 64 Nationalmannschaften treten in vier unterschiedlich starken Ligen oder einem Pokalwettbewerb an. Alternativ vergnügt Ihr Euch beim Filmeterschießen. Natürlich präsentiert sich auch der jüngste Sproß aus der „Actua Sports“-Serie komplett in 3D. Wie schon beim ersten Teil hilft die Markierung Eures Spielers bei der Steuerung: Ein Quadrat beispielsweise signalisiert den besten Zeitpunkt für eine Flanke, um mit Flugkopfball oder Fallrückzieher zu punkten. Leider finden alle Bewegungen auf dem gleichen Spielfeld statt, das Ihr aus zehn Kameraperspektiven bewundert. Dabei sieht man die Akteure meist steil von oben, bei der Orientierung hilft der eingeblendete Radar. Das Optionsmenü erlaubt alle notwendigen Änderungen: Für Taktik, Spielerwechsel und Wiederholung stehen die gängigen Parameter zur Wahl. Erfreulicherweise wird das analoge Joypad unterstützt und erlaubt eine wesentlich feinfühligere Steuerung. Via Multiplay dürfen bis zu vier Spieler gleichzeitig antreten, ein (miserabler) deutscher Reporter kommentiert. *au*

In der Wiederholung zeigt die rote Linie die Flugbahn des Balles an



Der rot markierte Spieler zeigt seine Bereitschaft zur Ballannahme.

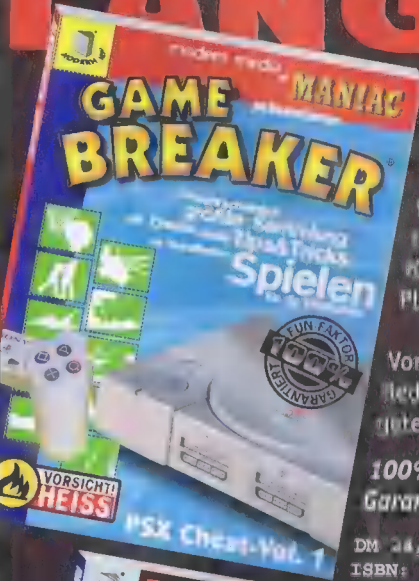
! Geschwindigkeit ist nicht alles: „Actua Soccer 2“ neuscht zwar in beeindruckendem Tempo flüchtig über den Bildschirm, doch leider geht dabei jede Ultraschärfe verloren. Eindeutige, praktisch sinnlose, und zu unter das Spiel in ein wildes Rumpelballett aus Lieber den Ball nach vorne dreschen als hinten ein Tor zu kassieren. Ähnlich spielt auch der Computer. Das wilde Paß-Spiel der Playstation-CPU läßt Euch kaum eine Chance, im Zweikampf den Ball zu erobern. Nicht einer der zehn Blickwinkel erlaubt ein taktisch kluges Spiel, da alle Ansichten zu steil sind. Ein weiter Paß ist unmöglich: Bislich mich auf dem Radar orientiere, ist der Ball längst wieder beim Gegner. Da hilft auch die gute technische Ausführung nicht weiter. Gegen „FIFA“ & Co hat „Actua Soccer“ nicht die geringste Chance.

ANDREAS ULRICH

SPIELSPASS 59%

HERSTELLER: GREMLIN
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-Preis: 100 MARK
GRAFIK: BRUD
Wenig niveauvoller Kick'n'Rush-Fußball ohne Tempolimit. Mangelnde Übersicht vereitelt den taktischen Spielaufbau.

modern media + MANIAC präsentieren DAS LIEBLINGSSPIEL-EIN BUCH MIT 7 SIEGELN? NICHT MEHR LANGE!

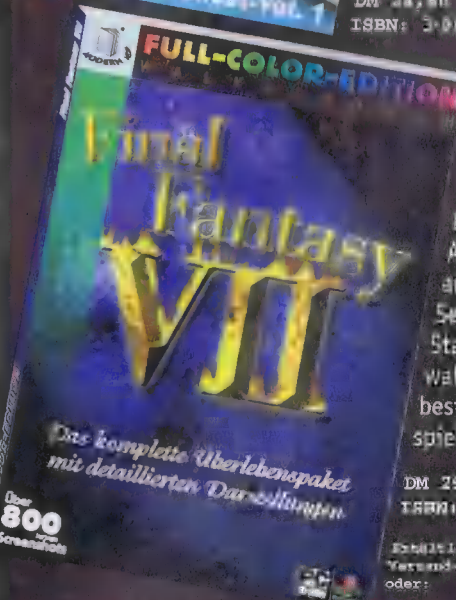


Mehr als 1.000 Cheats und Codes zu über 150 aktuellen und älteren Spielen für die Sony Playstation.

Vom unserer Redaktion getestet.

100% Fun-Faktor. Garantiert.

DM 24,80
ISBN: 3-0005821-0-0



JETZT ERHÄLTlich:

Über 800 farbige Abbildungen auf über 150 Seiten zu allen Stationen des wahrscheinlich besten Rollenspiels unserer Zeit!

DM 29,80
ISBN: 3-9805821-5-9

Erhältlich in Buch-, Versand- und Fachhandel oder:

Dynamic Systems
Tel.: 03614-5005-0
Fax: 03614-5005-14

AHA Computerspiele
Tel.: 044-345 7001
Fax: 034-345 70 04

Weitere Informationen per FAX-Polling unter: 06181-26562
0180-5256789
<http://www.modern-media.net>

Test Drive 4



Keswick, England



Bern, Schweiz



Kyoto, Japan



Washington, D.C.

Fünf enorm lange Cruising-Kurse werden befahren: Rundkurse stehen nicht zur Wahl.

Im Gegensatz zu vielen anderen 32-Bit-Rennspielen wird die "Test Drive 4"-Streckengrafik unter der Fahrt "gestreamt", also flüssig nachgeladen. So befährt Ihr in jedem Land (siehe oben) kilometerlange Landstraßen und Stadtkurse. Diese Technik geht leider auf Kosten der Musik: Statt Digital-Musik quäkt anspruchsloses Minimal-Getrommel aus dem Lautsprechern.



Die penible Kollisionsabfrage hebt Euch mit jedem Stoßstangenkontakt aus der Bahn: Die Konkurrenz braust auf und davon!

PS Sammler angloamerikanischer Kultkarossen kennen das Problem: Kaum hat man den Motor zur Vordermann gebracht, ist der Sommer vorbei und das gute Stück rollt zurück in die Garage – Regen und Schnee möchte kein PS-Liebhaber seinem Sammlerstück zumuten. Dank "Test Drive 4" herrscht jetzt ganzjährig optimales Cruising-Wetter: Zehn teuflisch motorisierte Kutschen (u.a. von Chevrolet und Dodge) werden auf fünf 20-Kilometer-Strecken auf Kolben und Öldruck geprüft, nebenbei staubt Ihr "Pitbull", "Master", "Challenge" und "Meisterschafts"-Cup ab. Aus sechs Perspektiven steuert Ihr Eure klassischen

oder hochmodernen Kutschen durch verzwickte Serpentinien in England, unterneht kurvige City-Touren durch San Francisco und Washington und rutscht in japanischen Kyoto ins Bankett. Gegenverkehr und Polizeistreifen sind die Erkennungszeichen der "Test Drive"-Spiele: Weicht Ihr den Geisterfahrern nicht im Sekundenbruchteil aus oder schlittert Ihr einen Tick zu schnell um die Kurve, überholt Euch die eigene Hinterachse oder das Chassis überschlägt sich in einem Meter Höhe. Während Ihr mühsam zurücksetzt und erneut den Motor hochjagt, brettern Eure Gegner



Nur am Anfang liegt das Teilnehmerfeld dicht beisammen: Die fixen CPU-Fahrer sind gleich über alle Berge!



Aus der erhöhten Perspektive habt Ihr die beste Übersicht. Auf Wunsch zoomt Ihr stufenweise bis ins Cockpit.

grinsend davon: Eine Leiste am oberen Bildrand zeigt die Distanz zu Checkpoint und Konkurrenz. Bei Beschleunigungsrennen auf der Geraden schaltet Ihr mit präzisen Kommandos hoch, das Vollbild-Duell benötigt ein Link-System: Da es keinen Split-Screen-Modus gibt, treten zwei Fahrer auf einer Konsole nacheinander an. Das transparente "Ghost Car" markiert die Fahrt des ersten Spielers. Solo-Fahrer nutzen diesen Modus zum Üben. *cb*



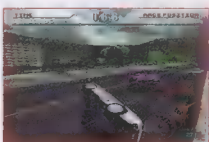
Sportliches Kuppeln lernt Ihr in "Quarter-Mile"-Beschleunigungsduellen: Leider wird nach jedem Durchgang neu geladen!



Drei von zehn klassischen US-Cars: Gralisch machen die 32-Bit-Modelle ihren Vorbildern alle Ehre, sind aber alle recht ähnlich zu steuern.

Cruising-Fans mit Ami-Faible frohlocken: Endlich mal ne Original-Chevelle ausfahren! Doch die flüssige Highspeed-Jagd hat mehr Roststellen als die Corvette auf dem Meringer Autofriedhof. Ob mit oder ohne sorglos dahindümpelndem Zivilverkehr, schon ein klitzekleiner Fahrfehler führt zu zeitraubenden Pirouetten und Überschlägen. Wieda auf der engen Straße, müßt Ihr auf Schweizer Eurer Konkurrenz hoffen, denn nur mit Lenker-Perfektion bekommt Ihr den vor Euch rausenden Superfahrer kaum noch vor den Kühler. Lange Ladezeiten (auch beim Neustart) erinnern an endlose Stunden bei der Kfz-Zulassung, monotone Motorengeräusche erschweren die Konzentration bei der Kurvenfahrt. Trotzdem erleben Auto-Fetischisten eine realistische Testfahrt mit High-End-Technik und (empfehlenswerter) Analog-Pad-Unterstützung.

CHRISTIAN BLENDL



Spektakuläre Crashes von Spieler und CPU-Cruisern trösten etwas über den Frust hinweg: Selbst als Dritter seid Ihr gut gefahren und habt ordentlich Grund zum Feiern!

Andere Versionen
Neben einer PC-Version sind keine weiteren Umsetzungen geplant.

72%

SPIELSPASS

TEST DRIVE 4

DRÜCKEN SIE START

HERSTELLER
ACCOLADE

SYSTEM
PLAYSTATION

ZIRKA - PREIS
20 MARK

GRAFIK - SOUND
3096 544Hz

Wer sich im Crash-Kurs keine blauen Flecken holt, genießt eine umfangreiche virtuelle Testfahrt mit noblen Ami-Kutschen.



400.000 "Hits" pro Woche

www.logon.de/maniac

GAME SHOP

Paul-Hindemith-Str. 10 37574 Einbeck

Wir kaufen laufend gebrauchte Spiele und Konsolen von Playstation, Nintendo 64, SNES, Game Boy und PC-Spiele.

Auch Inzahlungnahme dieser Artikel beim Kauf einer Playstation oder N64

Tel/Fax: 05561/3094

LINE EDITION

SONY PLAYSTATION:

Colony Wars DT	89,90
Final Fantasy DT/US ab	109,90
Tomb Raider 2 DT	109,90
Other Life Asure Dreams	139,90
Samurai Shadow 4 JP	139,90
EinHänder (Square)	149,90
Front Mission 2 JP	149,90
Front Mission Allern JP	149,90
Nectaris JP	149,90
Chocobo Magic Dungeon	i.V.
Resident Evil 2 US u JP	i.V.
Soloigi (Square)	i.V.

SEGA SATURN:

Daytona CCE PLUS JP	119,90
Dead in Alive JP	129,90
Fatal Fury RB Special ab	129,90
Grandia JP (Des)	129,90
Langrisser 4 JP	ab 129,90
Machi (Splatter Adv) JP	129,90
Shining Force 3 JP	129,90
Thunderforce 5 JP	139,90
Yu-No (Anime Erotik) JP	149,90
X-Men in Streetfighter	139,90
VC+House o.1.Dead Demo	i.V.

NEO-Geo:

Module, CDs und Hardware	
lieferbar!	
SUPER NINTENDO:	
Viele Rollenspiele lieferbar,	
z.B. Rudra Treasure, Final F	
5. Bahamut Lagoon, usw!	

NINTENDO 64:

Diddy Kong Racing DT	119,90
Yoshi Island 64	i.V.
Zelda 64	i.V.

MAGAZINE:

Gamefront DT	5,80
--------------	------

JETZT VORBESTELLEN!

Resident Evil 2 (PSX, Januar)	
Grandia (Saturn, Dezember)	
Panzer Dragoon RPG (Saturn)	
Lustige 3D Spiele (Saturn)	
Parasite Eve (PSX, Square)	

Komplettsammlungen/Magazine:

Final Fantasy 7, Total Na2,	
Dragon Force, Disculo 8 usw!	
Kritiken, Preisveränderungen und	
Druckfehler vorbehalten. Wir ha-	
ben nicht für Inkonsistenz	
Anzahlmängelungen haften	
am gewöhnlichen DM 40,00.	

LINE EDITION Medienvertrieb

Postfach 13 23 • 71257 Weil der Stadt
07033 / 80237

SPACE

V.e.e.r.s.a.n.d

(0 74 76) 4 68

PLAYSTATION

Castlevania	US	119,-
Crash Bandicoot 2	US	99,-
Final Fantasy 7	DT	109,-
Pandemonium 2	DT	89,-
Time Crisis + Gun	DT	139,-
Tomb Raider 2	DT	99,-
Fighting Force	DT	99,-

NINTENDO 64

Bombberman 64	DT	89,-
Diddy Kong Racing	DT	i.V.
Extreme G	DT	139,-
Golden Eye	DT	149,-
Lylat Wars	DT	139,-
NFL Quarterback 98	US	149,-

Porto und Versand 10,- DM ab 200,- DM Versandkostenfrei
Preisänderungen + Druckfehler + Preisirrtümer vorbehalten
Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen

Test in Take

Computer- & Videospiele

Nintendo 64 299,95

Blast Corps	dt	99,95
Bombberman	dt	139,95
Daylighter	dt	99,95
Diddy Kong Racing	dt	139,95
F1 Pole Position	dt	119,95
Intern. Superstar Soccer	dt	139,95
Lamborghini	dt	89,95
Mario Kart	dt	99,95
Mischief Makers	dt	129,95
MultiRacing Champ.	dt	129,95
NBA Hangtime	dt	119,95
StarFox/LylatWars	dt	129,95
Star Wars	dt	129,95
Top Gear Rally	e	119,95
Turok (uncut)	dt	89,95
Wave Race	dt	89,95

PlayStation 299,95

Ace Combat 2	dt	99,95
Actua Soccer 2	dt	89,95
Agent Armstrong	dt	89,95
Ark of Time	dt	89,95
Ball Blazer	dt	99,95
Baphomets Fluch 2*	dt	99,95
Battle Arena Toshinden 3	dt	99,95
Beast*	dt	89,95
Caesar's Palace*	dt	89,95
Castlevania*	dt	89,95

Colony Wars	dt	94,95
Croc	da	89,95
Crash Bandicoot 2*	dt	94,95
Devil's Deception	dt	89,95
Dynasty Warriors	dt	89,95
FIFA '98 - WM Qual.	dt	89,95
Fighting Force	dt	109,95
Final Fantasy 7	dt	109,95
G-Police	dt	89,95
Grand Auto Theft*	dt	89,95
Hero's Adventure*	dt	99,95
Int. Superstar Soccer Pro	dt	89,95
Jersey Devil	da	89,95
Jurassic Park	dt	89,95
Magie the Gathering*	dt	99,95
Marvel Super Heroes*	dt	99,95
MDK	dt	99,95
Micro Machines V3	dt	89,95
Monster Trucks	dt	89,95
Motor Racer*	dt	99,95
NASCAR '98	dt	99,95
NBA Hangtime*	dt	89,95
NHL '98 (EA)	dt	89,95
NHL Breakaway '98	dt	94,95
Nightmare Creatures*	dt	79,95
Nuclear Strike	dt	74,95
Oddworld-Abe's Oddy.	dt	89,95
Overblood	dt	89,95
Overboard	dt	89,95

Pandemonium 2	dt	89,95
Pang Collection*	dt	89,95
Rapid Racer	dt	94,95
Ray Storm	dt	94,95
Rebel Assault II	dt	99,95
Resident Evil Director Cut*	dt	89,95
Risiko*	dt	89,95
Sailorblade	dt	99,95
Streetfighter EX Plus	dt	89,95
Suitkoden	da	99,95
Svargman	dt	89,95
Syndicate Wars	dt	89,95
Test Drive 4*	dt	89,95
Theme Hospital*	dt	159,95
Time Crises	dt	89,95
Total Driving	dt	89,95
Touring Car Champ.	dt	89,95
Transport Tycoon	dt	89,95
V Rally	dt	89,95
VR Pool	dt	89,95
Warcraft 2	dt	89,95
Wing Commander IV	dt	89,95
Wing Over	dt	89,95

Saturn

Last Bronx	dt	99,95
Resident Evil	da	99,95
Sega Touring Car	dt	109,95
Worldwide Soccer '98	dt	99,95



109,95*



109,95*

PlayStation

...und viele andere Titel auf Anfrage
Druckfehler und Preisänderungen
vorbehalten. Versand, Versand 6 DM
vorbehalten. Versand, Versand 6 DM
Porto, NN 9,90 DM Porto, NN ab 3 Artikeln
versandfrei! Bestellungen bis 16.00 Uhr
werden noch am selben Tag verschickt
Wir haften nicht für die Kompatibilität der
Spiele oder Zubehörteile - Titel, der bei
Anzeigezeitpunkt noch nicht erhältlich ist!
Ab 400 DM Retenkauf möglich.

Wir wünschen allen
fröhliche Weihnachten
und ein gutes neues Jahr
1998.



030-627 09 154
Mo bis Sa von 9.30 - 20.00 Uhr
Hermannstr. 21-215, 12049 Berlin
Im Kiehl-Boulevard, U-Bhf. Badklosterstr.
Parkplatz 1 Std. kostenlos
Händleranfragen sind willkommen.

Fighting Force



Ein kompromißloses Quartett: Die Statur Eurer Schläger bestimmt nicht nur die Wucht der Hiebe, sondern auch welche Gegenstände Ihr hochheben und werfen könnt: Während Smasher Tonnen und Motorblöcke schleudert, beindrückt Mace mit flotten Keulencombos.

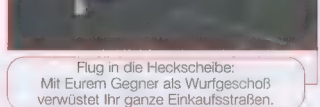


Kommt an meine Brust: Mit ausgestreckten Armen reißt Ihr vier Rocker gleichzeitig zu Boden.



Spezialeinheit im Anmarsch: Der Hubschrauber liefert knatternd ein paar Schläger ab und verschwindet wieder im Hintergrund.

DS Gangsterboß Zeng brütet in seinem Insel-HQ über biomechanischen Schlägerdroiden und eisernen Pöbelmechs, mit denen er sein Schreckensreich erweitern möchte. Ein Quartett schlagfertiger Helden stellt sich dem Unterveltkönig entgegen: Die wendige Mace überrascht mit schnellen Combos, die langbeinige Alan streckt mit ihrem gesprungenen Drehkick gleich mehrere Gegner nieder. Der durchtrainierte Hawk verbindet kräftige Hiebe mit langen Schlagserien, Muskelprotz Smasher gelingen maximal drei Handkanten in Folge, die dafür einige blaue Flecken hinterlassen: Sie zusammen bilden die "Fighting Force". Allein oder zu zweit macht Ihr Euch auf die Suche nach Zeng: Euer Weg führt



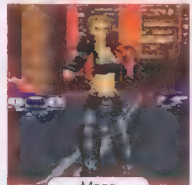
Flug in die Heckscheibe: Mit Eurem Gegner als Wurfgeschöß verwüstet Ihr ganze Einkaufsstraßen.

durch den schwerbewachten Zeng-Tower, die Parkanlagen, U-Bahnhöfe und Straßen der umliegenden Metropole. An U-Bahnhof und Straßenkreuzung wählt Ihr zwischen zwei Pfaden, die Euch via Stealthbomber oder Luftkissenboot auf Zengs Insel führen. Bewaffnete Rocker, Profikiller und Söldner fallen Euch auf Eurem Weg an: Mit Hieb- und Trittkombos mischt Ihr die Bösewichte auf, liegt ein Feind am Boden, tritt Euer Held automatisch nach. Wollt Ihr einem Verbrecher richtig wehtun, packt Ihr ihn beim Schlävittel und bearbeitet ihn mit

Tritten und Ellenbogenstößen, um ihn anschließend mit einem mächtigen Wurf in Computer-Schränke, Scheiben oder Mülltonnen zu schleudern. Hinzu kommt je ein Bodennrutscher und Sprungkick pro Held, sowie eine energieraubende Superattacke für prekäre Situationen. Seid Ihr den Zengschergen mit bloßen Fäusten nicht gewachsen, krallt Ihr Euch herumliegende Eisenstangen, Glasflaschen, Baseballschläger und Messer, ballert mit Schrotflinte und Panzerfäuste. Je nach Statur Eures Kämpfers dürft Ihr auch schwere Koffer, Kisten, Autoreifen, Motorblöcke und Tonnen schleudern. Kommt Ihr ins Schwitzen, knackt Ihr mit ein paar Hieben einen Cola-Automaten und genehmigt Euch einen Schluck. Für ernste Wunden findet Ihr Verbandskästen in versteckten Kisten, oe



Hawk



Mace



Alana



Smasher



Frieden schaffen mit vielen Waffen: Um Euch der finsternen Schergen von Gangsterboß Zeng zu erwehren, greift Ihr zu Eisenstange, Feuerwehrrast und Pistole.

Die Prügelwanderung "Fighting Force" begeistert alle, die sich in Duellarenen eingeengt fühlen: Steuerung, Geschwindigkeit und die Gegnerstärke harmonisieren, durch bloßes Drehen verteilt Ihr Combos gleich auf mehrere Gegner und watscht Euch so aus engsten Bedrängnis frei. Das umfangreiche Schlagsortiment verhindert Dauerfeuerlangeweile, mit der Panzerfaust fühlt Ihr Euch wie Chuck Norris in "Delta Force". Auch das Demolieren von Autos und Möbeln macht höllisch Spaß: Der Non-Stop-Action zum Trotz bleibt der Kampf flott und ruckelfrei. Nur zwei Mini-Mängel kann man "Fighting Force" anlasten: Geworfene Gegner reißen ihre Kumpels nicht mit sich, ein Feature das bei Genrekollegen fun "Bud Spencer"-Stimmung sorgte. Außerdem bietet die starke Kamera gelegentlich zu wenig Übersicht auf ansturmende Gegner.



OLIVER EHRLER

79%

SPIELSPASS

FIGHTING FORCE

HERSTELLER: **BOSS**

SYSTEM: **DEMULATION**

ZIRKA-Preis: **100 MARK**

GRAFIK/SOUND: **80% 71%**

Brutale Massenkellerei in 3D: Demoliert Gegnervisagen und Möbel mit Axt und Pistole. Technisch solide, spielerisch ausgereift.

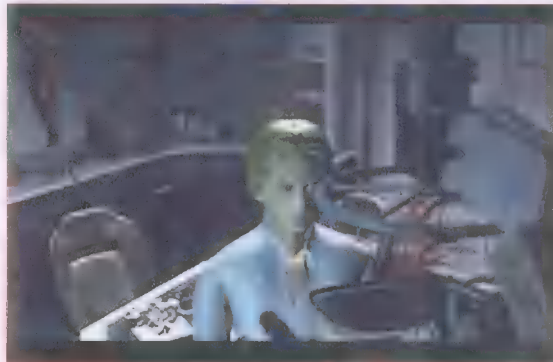


Harte Hiebe, coole Drinks: Nachdem Ihr liegende Punks und Bodyguards zusammengetreten habt, erfrischt Ihr Euch mit einer Cola aus dem Automaten.

Andere Versionen
Eine Saturn-Version erscheint in Kürze.

Entwickler: Warp, J. • Produzent: Kenji Eno • Spieldesign: Kenji Eno, Yasushi Nirasawa, Yuji Sakamoto • Programmierung: Hideki Miura, Naoya Sato • Grafik: Shosaburo Tateishi, Fumito Ueda, Hirohiko Sugamura u.a. • Sound: Michael Nyman, Tak Ogawa u.a.

Enemy Zero



Das Raumschiff Aki kehrt aus dem Weltall zurück, die Mannschaft ruht noch friedlich im Kälteschlaf. Doch kurz vor der Landung auf der Erde geht ein Ruck durch das Schiff und der Notalarm reißt Eure Spielfigur Laura Lewis aus dem Schlaf. Über Videophon beobachtet Laura, wie ein Crew-Kamerad von einem unbekannten Lebewesen zerstückelt wird. Ihr beschließt, die Gefahr auf den Grund zu gehen, bevor auch der Rest der Mannschaft den Tod findet.

Die klaustrophobische Situation ist aus „Alien“ bekannt: Ihr erkundet flüssig zoomende 3D-Gänge, aber auch geschlossene Räume, die Ihr aus vorbe-rechnetem FMV-Winkel seht. Hier wird jede Drehung und Bewegung als kurze Renderanimation eingespielt. Bedient Laura Computer-Equipment oder knackt ein Code-Schloß, bewundert Ihr die Aktion ebenfalls als Full-Motion-Video. Die in Echtzeit berechneten Gänge zwischen den Quartieren hingegen sind verwinkelte Labyrinth, in denen Ihr Euch frei bewegen könnt.

Euer Feind ist unsichtbar, lauert aber überall. Nur mit Eurem Peil-Sonar hört Ihr die Aliens. Benutzt Euren Strahler sparsam, denn die Energie Eurer Waffe ist begrenzt. In den 3D-Gängen könnt Ihr schießen, doch nur in einem geschlossenen Raum ist es möglich, den Spielstand zu speichern, auf Euer Mini-Inventory zuzugreifen oder via Bord-computer mit Kollegen zu quatschen. us

FMV-Rätsel: Im Quartier eines toten Kameraden forschst Laura nach Hinweisen.



Nur mit einem mickrigen Laser gerüstet, lauft Ihr durch die verlassene 3D-Raumstation.

! „Enemy Zero“ imitiert gekonnt das „Alien“-Ambiente, enthält aber die typischen FMV-Spiel-Probleme: Rätsel beschränken sich darauf, einen Gegenstand durch endlos lange, oder Korridore zu schießen. Euer Laser ist die unhandlichste Schußwaffe der Videospielgeschichte: Drückt Ihr zu lange den Ladeknopf, fällt der Energiepegel auf Null zurück – bevor Ihr wieder einen Schuß abgeben könnt, hat Euch ein unsichtbares Alien gepressen. Auch die Idee der Tonculling, das spielerische Novum von „Enemy Zero“, geht nach hinten los: Ihr hört ein Klingeln und flücht nicht, weil sich das Monstrum befindet. Lahmer Bord-Computer, Blindgänger als Waffe und gemeine Save-Restriktionen: Spielspaß kommt trotz der adretten Hauptfigur und der qualitativ guten FMV-Szenen nie auf.

OLIVER EHRLICH

SPIELSPASS 37%

HERSTELLER
SEGA
SYSTEM
SATURN
ZIRKA - PREIS
100 MARK
GRAPHIK - SOUND
Gut
FMV-Adventure der traurigen Art: Die ansprechende Atmosphäre wiegt das müde Rummelgelaufe und die öden Rätsel nicht auf.

Andere Versionen – Es sind keine Umsetzungen geplant.

MLC - Hard & Software
02841-94260
Info Hotline + akt. 0190-793342

Im Ring 29, 41100 Mülheim
Fax: 02841 94260
Mo - Fr: 10.00-13.00 + 14.00-18.00 Uhr
10.00-13.00 Uhr

Multinorm Playstation

Finanzierung
12 x 39,-
359,95
!!! mit voller Garantie !!!
Der komplette Multinorm Umbau ermöglicht das Spielen von Import-Games, also alle US, Japan sowie auch alle Sicherheitskopien von euren teuren Spielen.

PSX Multinorm Umbau + Booster Kabe für NTSC/PAL **54,95**

CD-Writer Station

P166+ SCSI Komplett PC incl. 14" Monitor + CDWriter + Software. Erstellen Sie jetzt Sicherheitskopien von Audio, Daten oder Spiele CD's
-16MB RAM
-1.2GB HD
-Windows 95
-Big Tower
-SCSI II Kontr.
-2/6x CD Writer
-14" Monitor
* mit Jobstation: 11.995

FINANZKAUF* 47 x 67,-

ALLE SPIELE VERSAND FREI

Fordein Sie unsere komplette kostenlose Preisliste unter 0190-793342* an

2 oder THEME HOSPITAL 84,95	FIFA 98 89,95
TOMB RAIDER 2 99,95	CRASH BANDICOOT 2 109,95
RAPOHEIT FLUCH 2 94,95	ESC 2 - RED ALERT 99,95
DYNASTY WARRIORS 88,95	RESIDENT EVIL D.C. 84,95

Multinorm Chip incl. Einbauanleitung Ermöglicht das Spielen von Import-Games, sowie auch alle Sicherheitskopien von euren teuren Spielen. Also Konsole anschließen und 24Std. Gesd. aufrufen 39,95	V3-RACING WHEEL 139,95	Arcade Stick 59,95
---	---	-------------------------------------

PSX Multinorm Umbau Aktion!
Der komplette Multinorm Umbau ermöglicht das Spielen von Import-Games, sowie auch alle Sicherheitskopien von euren teuren Spielen. Also Konsole anschließen und 24Std. Gesd. aufrufen
59,95

CDWriter Paket
P166+ PSX CD Writer Software, 300MB RAM, 1GB Harddisk. Das komplette Paket gibt es natürlich auch als individuelles Finanzierungsangebot
899,95

WOG

69115 Heidelberg · Hebelstr. 22
Tel./Fax: 06221-184134
Inhaber: Michael Trautwein

Direktimport aus Europa, USA + Asien!

Universaladapter für N64 NTSC ↔ PAL

Extreme G
Golden Eye
Diddy Kong Racing
Mace: The Dark Age
Clay Fighter 63 1/3
Sub Zero MK Mythologies
Baku Bomberman
Top Gun Rally
Lamborghini 44

San Francisco Multi
Mace: The Dark Age

UMBAU

Alle Spiele ohne vorbooten!

Final Fantasy VII PAL
Street Fighter EX+ C. II 5
Sub Zero MK Mythologies
Tekken 3 (cell)
Resident Evil (Director's Cut)
Oddworld Abe's Oddysee
G-Police
Clock Tower
Colony Wars
Pandemonium I
Steel Reign
Test Drive 4
Command+Conquer Red Alert
Crash Bandicoat 2
MDM
Jet Moto 2
Warhammer 2: Dark Omen
Ghost in the shell

Neu: Versandkosten frei!

Händleranfragen erwünscht!

Lieferung per Nachnahme. Bestellungen bis 16 Uhr werden noch am selben Tag versandt.
Annahmeverweigerern berechnen wir einen Unkostenpauschale von DM 30,-
Irrtümer, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Ladenpreise können abweichen!

Risiko



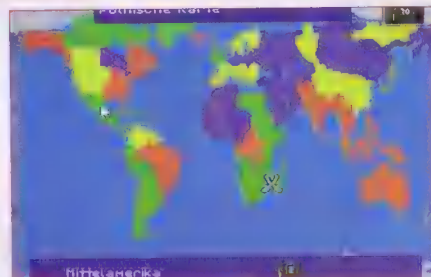
Kanonendonner und Pulverdampf künden von der entscheidenden Offensive Eures Amerika-Korps: Per FMV-

Einspielung schießt Eure Artillerie das feindliche Fort sturmreif und überrennt die linke Flanke des Schlachtfeldes. Glücklicherweise hat Euer General die richtige Taktik festgelegt, der Feind ballert ins Leere.

"Risiko" auf der Playstation beschränkt sich nicht auf die Umsetzung des Strategie-Brettspiels, bei dem sich bis zu vier Spieler die Welt unter den Nagel reißen und Massenangriffe durch Würfelglück entscheiden werden. Bei der neuen "Ultimativ"-Variante versucht Spielzeugriese Hasbro, durch zusätzliche Spielelemente dem Hobby-Napoleon mehr Einflußmöglichkeiten zu verschaffen. Beim Auffüllen dezimierter Besatzungsarmeen (etwa am Anfang der

Eingraben und Stellung halten: Bei Schnellstart-Partien sind Armeen bunt verstreut. Umgehend Unterstützung schicken!

Runde) postiert Ihr in gefährdeten Ländereien wehrhafte Forts. Plant Ihr dagegen Raubzüge, erweitert ein General die strategischen Möglichkeiten der tumulen Söldnerschar. Vor der Schlacht wählt Ihr auf gut Glück eine von mehreren Strategien. Lodernde Banner symbolisieren anschließend die Verluste, nach dem Kampf werden die überlebenden Truppenteile auf die löchrige Front verteilt. Weitere Gimmicks in der neuen Version sind Hauptstädte, Naturkatastrophen und die Möglichkeit, unterlegene Verbände zu evakuieren, Kriegsgefangene auszutauschen und strategi-



Wird Euch der Mehrfrontenkrieg zu unübersichtlich, prüft Ihr die Gesamtlage auf der Weltkarte

sche Bündnisse zu schmieden. Wie beim klassischen Spiel konfiguriert Ihr wichtige Parameter wie Armee-Werte für drei eingetauschte Gebietskarten. Speichern ist jeweils am Anfang des Zuges erlaubt. Geht die Übersicht verloren, klärt Euch ein Blick auf die politische Karte über isolierte Divisionen und Mehrfronten-Situationen auf. *ch*

Entscheidend wird bei längeren "Risiko"-Feldzügen vor allem die Kartentausch-Option: Glücklicherweise können vor der Schlacht dieser und andere wichtige Parameter konfiguriert werden. Übrigens: War in früheren Brettspiel-Versionen noch von "Erobern" und



Der Weg zum Ruhm: Hier werden Auftragslage und Kartenwerte festgelegt.

"Vernichtung" die Rede, wurde die Formulierung der Aufträge sowohl im Brettspiel als auch in dieser Umsetzung deutlich abgemildert. Seit einigen Jahren geht's nur noch um die "Befreiung" besetzter Länder.



Ultimatives Risiko: Ihr wählt eine der Angriffsvarianten, ein FMV-Filmchen zeigt den Aufmarsch der Truppen.

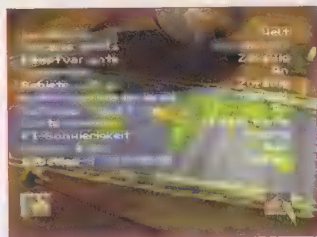


Jubel nach der Schlacht: Durch schlaue Führung eines Generals sind auch überlegene Feindkräfte angreifbar.

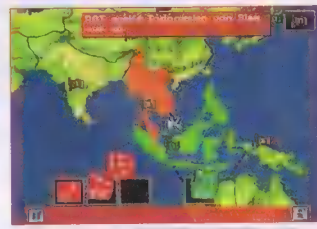
"Risiko" ist ein einsteigerfreundlicher Instant-Strategiespaß. Allerdings spielt das Glück sowohl in der Klassik- als auch in der unübersichtlichen Ultimativ-Variante eine wichtige Rolle. Mißlungen ist der Versuch, durch Offensivstrategien mehr Einfluß auf's Geschehen zu nehmen. Ihr klickt auf eine Angriffsvariante und hofft das Beste - zwischen den Zügen erfrieren Eure Divisionen dafür im neuen Zufalls-Schneesturm und Besatzungstruppen werden willkürlich von Rebellen dahingemetzelt. Doch General "Glück" und auch die zähe Menüführung können Euch den Spaß am Mehrfrontenkrieg nicht nehmen: Oft klickt Ihr gelangweilt die Züge der Feind-Generäle weg und verpaßt dadurch Kartentausch und Bündnißschluß. Allenstehende Risiko-Fans marschieren los - wehrhafte CPU-Heere und atmosphärische Schlachtenklänge rufen zu den Waffen!

CHRISTIAN BLENDL

Andere Versionen - Umsetzungen sind nicht geplant.



Ein großer Pluspunkt des 32-Bit-Risiko: Zahlreiche Optionen sorgen für lange Nächte!



Charmant umgesetzt: Wie im Brettspiel kullern auch während der spannenden Video-Schlachten die Würfel.



Solide Umsetzung des Brettspiel-Hits: Aufreibende Schlachten und Strategie-Hochspannung trotz einiger Detailschnitzer.



Auf der Monsterjagd bedient Ihr Euch außergewöhnlicher Fangmethoden: Während herabfallende Käfige und geheime Fallgruben zum Jägerlatein gehören, sind der gewaltige Titanstamper (siehe Bild) und das mörderische 100-Tonnen-Gewicht dem Cartoon-Labor entlehnt.



Kategorie	SUNSOFT	RITTERJED
HERSTELLER	100%	74%
SYSTEM	100%	100%
PLATTFORM	100%	100%
EINFACHHEIT	100%	100%
GRAFIK / SOUND	65%	68%

Todesspieße installieren und Zombies zusammenheften. Tagesaktuelle Ritterjagd mit unspektakulärer Grafik und simpler Steuerung.

CYBER SPACE



Rasante Kurven - Problem mit
Wheel 64! Analog/digital
Rotationswinkel, Lenkreaktion, Feuertasten
mit Dauerfeuer
welse über ide itzg at
verstellbar bedienbar und
unverbind

SV 375 die vierfache
Zielfähigkeit einer
Kompatiblen allen
Card
unverbindlich DM 31,00

Tel. 0212 24 11 11 - Fax 0212 24 11 12
 nur Fachhandel

INTERACT
GAME PRODUCTIONS

Timeshock

Nach

"The Web" ist "Timeshock" der zweite Flipper von den Simulations-profi's "Empire". Beide Flipper sind mit akribischer Liebe zum Detail gerendert und verfügen über alle modernen Funktionen "echter" Spielhallen-flipper. Während "The Web" noch an unausgewogenem Layout und teils nicht erkennbaren Einschüß-



Pinball-Simulationen von Pinball-Liebhabern: Das "Pro"-Logo.

bahnen kranke, pollerte man "Timeshock" sowohl stilistisch als auch spielerisch deutlich auf. Im Gegensatz zu anderen Flipper-Simulationen ("True Pinball", "Tilt", "Digital Pinball") erwirbt der "Timeshock"-Käufer allerdings nur einen Tisch - üblich sind Compilations mit mindestens vier grundverschiedenen Layouts.

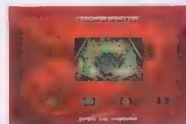


Ein mechanischer Greifarm trägt die ins Lock geschossenen Kugeln zur Zeitspule.

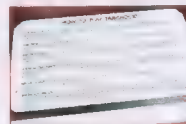
Die rechte Outlane beschenkt Euch Quickshot-Boni, außerdem findet Ihr Zeitzonen-Souvenirs.



Das Crystal-Hole in der Mitte startet Aktionsmodi und Zeitreisen.



Vier Perspektiven sind im Optionsmenü wählbar, alle zeigen den Tisch komplett.



Nur mit RGB-Anschluß lesbar: Die Original-Spielleitung in Mikro-Schrift.

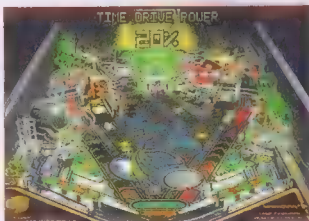


Detail-Wut: Der authentische Testmodus mit hundertden von Prüf-Funktionen.



"Timeshock" ist eine Simulation für den Flipperpuristen: Kein panisches

Scrolling, keine wuschelnden Polygon-Winlinge auf dem Spielfeld, sondern eine realistische Pinball-Maschine, wie Ihr sie in jeder besseren Spielhalle findet. Die Detail-Liebe der englischen Entwickler führt bis in das authentische "Operator"-Menü, in dem Ihr Licht- und



Zeitmaschine noch nicht geladen: Bei voller Energie habt Ihr die Chance auf den Zeitreise-"Frenzy".

"Timeshock" im Überblick: Die zwei inneren Rampen um den grünen Kristall laden die Energie für Zeitreisen in vier Epochen. Tückisch sind die äußeren Rundläufe, die mit Quickshots locken.

Sound-Tests ablaufen läßt, Kugelzahl und Zeitlimits einstellt, sowie umfangreiche Spielstatistiken durchforstet. Verhindert den Zeitschock: Nur durch Sammeln von vier Kristallsplittern in vier verschiedenen Zeitzonen und anschließendem Gewinn des "Timeshock Frenzy"-Multiballs stoppt Ihr die vernichtende Antizeit-Reaktion. Neben dieser Hauptaufgabe sammelt Ihr durch "Quickshots" (über die rechte Außenrampe), "Awards" (linke Außenrampe) und "Scans" (Kristall-Loch in der Mitte des Feldes) massenweise Punkte - entsprechende Target-Abschüsse vorausgesetzt. Ladet Ihr durch mehrfache Rampenläufe Eure Zeitmaschine auf 100% und platziert drei Bälle im Lock, bewegt Ihr Euch per "Time Travel"-Kristall durch Urzeit, das alte Rom, Gegenwart und

Zukunft. In jeder dieser Zonen spielt Ihr unterschiedliche "Exploration"-Modi wie Dino-Jagd über die Rampen oder Minensuche via LED-Display. Doch das sind nur die Grundregeln des Profi-Flippers, erst nach vielen Stunden Übung knackt Ihr jede lohnende Combo auf dem prall mit Features gefüllten Interlace-Spielfeld. Anfänger spielen nur mit einem Ball im "Novice"-Modus mit 120 Sekunden Unverwundbarkeit. *ch*

! Flipper-Pendelung in einer neuen Dimension: Mit bemerkenswerter Detailtreue ist "Timeshock" der authentischste Konsolen-Pinball. Der Spielablauf ist exakt wie in der Arcade-Halle, vom Multiplikator-Setup bis zum "Frenzy"-Multiball wurden alle modernen Features akkurat nachgebildet. Melodischer Rocksound motiviert Euch zu längeren Zeitreisen, emotionslos geschaltete Sprachsamples dämpfen allerdings den Enthusiasmus. Zwei Kritikpunkte verhindern eine höhere Wertung: Zum einen würde das verschachtelte Feld durch (abschaltbare) Hinweis-Pfeile anfängerfreundlicher; zum anderen hätten sich die Entwickler mit weiteren Tischen kein Bein ausgenissen - was Virgin und Sega gelang, wird für die Empire-Profi's wohl auch machbar sein. Dank der hyperrealistischen Ballphysik kommt trotzdem kein Pinballer am "Timeshock" vorbei.



79%

SPIELSPASS

HERSTELLER
EMPIRE

SYSTEM
PLAYSTATION

ZIRKA - PREIS
100 MARK

GRAFIK SOUND
82% 72%

Bis Exzess ausgetüftelter Profi-Flipper, der mit zahlreichen Geheimnissen motiviert. Für Anfänger etwas unübersichtlich.



Videospiele ohne Kompromisse

Die Freiheit 14
34117 Kassel

TEL. & FAX: 0561 - 12477
Versand: 0561 - 7393801



Nintendo 64	289,90,-	Saturn	
Pads org. Nintendo	49,90,-	Umbau Saturn	79,90,-
Adapter N64	39,90,-	Bug Too	59,90,-
Shaker Pack	34,90,-		
Skaker Pack mit memory	49,90,-	Exhumed	79,90,-
F1 Pole Position	139,90,-	Pandemonium	79,90,-
Lylat Wars + Rumble	129,90,-	Super Puzzle Fighter	49,90,-
Wayne Gretzky Hockey	119,90,-	Resident Evil	99,90,-
NBA Hang Time	119,90,-	Last Bronx	99,90,-
War Gods US	109,90,-	US. + dt. Spiele	ab 29,90,-
Hexen US	99,90,-		
Mischief Makers US	159,90,-		
Mace - The Dark Age US	159,90,-		
Int. Super Star Soccer	119,90,-		
Extreme G	139,90,-		
Multi Racing	119,90,-		
NFL Quarterback Club 98	139,90,-		
Bomber Man	89,90,-		
Cyfighter 613	139,90,-		

**Au einem Bestellwert
von 250,- DM
(ohne Hardware)
Versandkosten frei!
Ladenpreise
können abweichen**

Sony PSX Playstation mit Umbau	359,90,-	RGB Kabel	29,90,-
G. Police	104,90,-	Pad Verl.	14,90,-
Ace combat 2	89,90,-	Memory Card	34,90,-
Croc	89,90,-	Pad Sony	39,90,-
Colony Wars	89,90,-	Analog Pad	49,90,-
Kurushi	79,90,-	Pad Rumble Umbau	39,90,-
Rapid Racer	89,90,-	Import PSX Spiel	ab 39,90,-
V Rally	89,90,-	Bushido	119,90,-
Final Fantasy 7	107,-	Clock Tower Adv.	119,90,-
Command & Conquer 2	99,90,-	Gun Bullet	99,90,-
MDK	99,90,-	usw.	
Pandemonium 2	89,90,-		
Fighting Force	99,90,-		
Time Crisis + Gun	159,90,-		
Tomb Raider 2	94,90,-		
Crash Bandicoot 2	99,90,-		

Platinum Titel	je 44,90,-
Sony Spiele	ab 39,90,-

NEO - GEO RESTPOSTEN!

Weitere Titel ab Lager lieferbar!!!

Artikel werden grundsätzlich
per NN zzgl. 10 DM Versandkosten versandt.
Annahmeverweigerungen ausser pauschal mit den
entsprechenden Lieferkosten von DM 12,-

Ankauf von gebrauchten Spielen

UFO GAMES

Ladenverkauf & Versand

Nintendo 64, Playstation, Saturn, SNES, 3DO
GB, GG, MD, MCD etc.

Sie wollen JP und US spielen?

Kein Problem wir haben Ihre Playstation um.

Nintendo 64

Cyfighter*	139,00
Fifa 64	89,00
Coosman*	139,00
Int. Super (DELUXE)	139,00
Mario Kart	89,00
NBA Hang Time*	129,00
Pitching (engl. Anleitung)	99,00
Star Wars	129,00
Mario 64	99,00
Turok (engl. pol.)	135,00
Wave Race	89,00
Anfennkabel	49,00
Memory Card (Nachbau)	39,00
Memory Card 3 MB	79,00
Jaypad + Farbig	89,00
Grundgerät	299,00

Play Station

Addidas Power Soccer 2	79,00
Battle Arena Yoshiden 2	89,00
Black Down	79,00
Carnage Heart	79,00
Casper	79,00
Chronicles of the Sword	79,00
Crash Bandicoot	99,00
Destruction Derby 2	89,00
Discworld 2*	89,00
Fifa 97	79,00
Final	95,00
Formel 1	49,00
Galaxy Fight	49,00

DM 39,-

Legacy of Kain	79,00
LifeForce Tenka	89,00
Magic - The Gathering*	79,00
Mega Men 35	79,00
NBA in the Zone 2	89,00
NBA Live 97	79,00
Need Speed 2	79,00
NHL Hockey 97	79,00
Olympic Games	79,00
Platinum	45,00
Rage Racer	89,00
Rebel Assault	89,00
Resident Evil 2	79,00
Lomax	89,00
Ridge Racer Revolution	79,00
Tekken 2	89,00
Tunnel Bl	79,00
V-Rally	89,00
Wertheimer	79,00
Wing Commander IV	89,00
Wipe out 2077	79,00
Some Battle	79,00
Scarf Kabel (Fire)	19,00
Link Kabel (Fire)	25,00
Soul Blade	89,00
Umbauing	19,00
Antennen Kabel	29,00
MemoryCard (nachb.)	29,00
MemoryCard 3	29,00
Mitro Machines VS	89,00
Virtual Foot	79,00
Sony Grundgerät	89,00
Sony Umbau	89,00

Saturn

Bombermen	89,00
Daytona 2	89,00
Fifa 97	79,00
Fighters Megamix	89,00
Wintex TT	89,00
SNES	
Acme Animation Factory	59,00
Bombermen 3	89,00
Breath of Fire 2	109,00
Casper*	119,00
Die Schlümpfe reisen um die Welt	119,00
Donkey Kong 3	109,00
Fifa 97	89,00
Grundgerät gebraucht	109,00
Luft 01	109,00
NBA Live 97	109,00
NHL Hockey 97	109,00
PGA Tour 97	119,00
Slim City 2000	119,00
Terranigma (engl. Anleitung)	99,00
Tov Story	119,00
US chrono Trigger	129,00
3DO	
Death Keep	89,00
Gek	89,00
Hell	89,00
Out of this World	89,00
Perfect General	89,00
Real Rush	89,00
Syndicate	89,00
Theme Park	89,00
Wing Commander 3	129,00

*Vorkasse
Auch Importe in Ankauf
Handelungen erwünscht

Ihr bestellt...
Für Sie...
Versand 12,- DM, ab 250,- DM Versandkostenfrei
Preisänderungen = Druckfehler + Preisänderungen vorbehalten
Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen

UFO GAMES Bundesallee 71, 12101 Berlin
Tel. 030 859 36 35

SPIELRAUM

Bergstr. 15 91054 Erlangen

ATARI JAGUAR	ATARI LYNX
Jaguar pal + Zubehör 129,95	Lynx II + Netzteil 89,95
Jaguar pal + Spiel + Zub. 149,95	Lynx II + Batman 129,95
Jag CD-ROM = 3 CDs 199,95	Lynx II + Ch.Flag 139,95
Alien = Predator 109,95	Spiele ab 29,95 DM, über 70
Aircars neu! 99,95	Titel permanent auf Lager.
Battlemorph CD 89,95	
Highlander CD 99,95	
Iron Soldier II CD neu 129,95	
Zero 5 neu 129,95	
Über 70 Titel ab Lager! 29,95	

Atari ST / Falcon 030 / Game Gear / Panasonic 3 DO / 32 X
Mega CD / Coleco Vision / Atari 2600 / Amiga CD / 32 /

Fordern Sie portofrei den Gratis-Komplettkatalog an.
Irrtümer, Preisänderungen, Druckfehler vorbehalten. Keine Haftung für Inkompatibilität

TEL 09131 / 105093 FAX - 105083

DÜSSELDORF

Franchise-
gesucht!

GAME COMPANY



Ackerstraße 34 · 40233 Düsseldorf
Fon: 02 11/35 31 20 · Fax: 4 98 26 05

DER SUPERCHIP

Ist das vielleicht nützlichste Zubehör für Ihre Playstation: Einfach einbauen, und schon läuft JEDE CD (Japan/US/Europa-Importe und Backups) - EGAL welche Playstation Sie besitzen (alle deutschen (Europa), US & Japanmodelle mit JEDER Seriennummer - Vergessen Sie umständliche Wechseltricks und lästige Umschalter - unser neuer Chip mit neuester Software ist die 100% Lösung, und das zum Sonderpreis! Incl. ausführlicher deutscher Einbauanleitung mit vielen Fotos und der nötigen Einbaukabel sowie mit Laserjustieranleitung. Übrigens testen wir jeden einzelnen Chip!

AB 2 CHIPS je 15 DM	16 MB MEMORYCARD mit LCD-Display diverse Farben nur 55 DM	RGB-KABEL (Importe in Farbe!) nur 20 DM	Playstation mit SUPERCHIP nur 350 DM
AB 5 CHIPS je 12 DM			
AB 10 CHIPS je 10 DM			
CHIPEINBAU NUR 50 DM			

Gpress data service
Claudiussstrasse 12
10557 Berlin Tiergarten
http://www.infopool.com/psx/
Versandkosten: Vorkasse (Scheck/Bar/Kreditkarte) 5 DM, Nachnahme 15 DM

TEL 030 / 399 031 55 FAX 57

Judge Dredd



Nach dem Volltreffer dematerialisieren sich die Cyber-Schurken ebenso schnell wie sie gekommen sind.



Geschäft: Nach dem Endlos-Shootout auf schwirrendem Helikopter wird eine FMV-Explosion abgespielt.



Keine Atempause für die schießenden Richter: Permanent beamen sich neue Ganoven vor Eure Lichtpistole!

Zwei

Konzepte von Game-Gun-Shootern wurden bei "Judge Dredd"



Laßt Gnade walten: Gelb bekleidete Zivilisten sind taut!



Alarm in der futuristischen Mega-City: Ein größenwahnsinniger Manager setzt zur finalen Machtübernahme von Polizei, Justiz und Verwaltung an. Die "Judges", trotz ihres Namens keine Richter in Robe und Perücke, sondern hochtrainierte Kampfmaschinen, sind in zwei Lager gespalten: Ein Teil der Super-

cops mit der Lizenz zum Standgericht kämpft auf Seiten der alten Ordnung, die andere Gruppe schießt im Auftrag der zwielichtigen Banker auf ehemalige Kollegen. Mit Eurer Lichtpistole (auch das Namco-Guncon 45 wird unterstützt) bahnt Ihr Euch als Comic-Held "Judge Dredd" gegen massiven Widerstand den Weg zum Zentralbüro der Bösewichte.

Vor jedem Abschnitt verfolgt Ihr professionelle Videos mit den Aktionen der Protagonisten, anschließend sorgt Ihr selbst per Stahlmantelgeschloß für Gerechtigkeit. Während Ihr per Video-Sequenz einen vorgegebenen Weg durch Fabrik-Komplexe und Hightech-Bars beschreitet, attackieren Euch Polygon-Cyborgs aus dem Nichts: Mit grellen Lichtblitzen materialisieren wild ballende

Cyborgs direkt vor Eurer Waffenmündung, zusätzlich schießen dunkle Judges aus Fenstern und sich öffnenden Toren. Nur mit schnellen Reaktionen verhindert Ihr Abzüge an Eurer Energieanzeige, durch Schießen neben den Bildschirm ladet Ihr Euren Peacemaker durch. Trotz Polygon-Optik könnt Ihr die Schurken nicht mehrere Male beschießen – nach einem Treffer verschwinden sie mit kurzem Aufleuchten von der Bildfläche. Braucht Ihr Hilfe im Kampf gegen Selbstschußanlagen, FMV-Render-Helis und Karate-Cyborgs, achtet Ihr auf per Pfeil markierte Hintergrundobjekte: In Neonröhren und Chemiefässer sind Boni wie Medi-Kits (erfrischen Judge auf 100%), Schrapnell-Granaten und Smart-Bomben versteckt. Nach jedem der vier Abschnitte in den fünf Bezirken von Mega-City wird Eure Punktzahl per Abschluß-Statistik errechnet. Verzichtet besser auf das Erschießen von herumflitzenden Zivilisten, um beim Gesamturteil über den Highscore ein Wörtchen mitreden zu können! ch



Sogar im Nahkampf attackieren Euch todesmutige Cyborgs: Bleibt cool und zielt auf den Kopf!



Vor jedem Abschnitt brütet der korrupte Mega-City-Funktionär (links) über Gegenmaßnahmen: Doch Dredd bahnt sich unauffällig den Weg ins Büro des Bösen...

In "Judge Dredd" braucht Ihr nicht Nerven, sondern Handgelenke aus Stahl. Der Arm des Gesetzes schmerzt im stupiden Baller-Marathon bereits nach zwei Minuten – die Zielabfrage ist so träge, daß Ihr nur durch ständiges "Triggern" die Schurken aus den Fabrikhallen pustet. Offenbar hat die Playstation von lauter FMV-Nachladen und Polygon-Berechnungen keine Zeit mehr für direkte Steuerung. Ratselhaft, wieso trotz Polygon-Gegnern keine Knie-, Arm- und Beinschüsse à la "Time Crisis" möglich sind – gerade Mehrfachtreffer bereiten doch in diesem Genre am meisten Spaß! Die FMV-Fahrt durch düstere Rendergewölbe ruckelt dezent, nur versteckte Bonussymbole sowie zahlreiche zerstörbare Fenster und Monitore bringen etwas Pfiff in die Sci-Fi-Schlacht. Urteil des MANIAC-Judges: Schuldig wegen Langeweile!



Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

45%

SPIELSPASS

HERSTELLER
GRAND
SYSTEM
PLAYSTATION
ZIRKA - PREIS
100 MARK
GRAFIK SOUND
55% 57%

Monotones Lichtpistolen-Geballer ohne Idee oder Innovation. Träge Zielabfrage zwingt zum ermüdenden Dauerfeuer.

18

The Note



DS Als abenteuerlustiger Journalist Akira begehrt Ihr Euch auf die Suche nach vier vermissten Kindern. Die Recherchen führen Euch zu einem unheimlichen Haus in Europa. „The Note“ sieht aus wie ein Ego-Shooter, ist trotz kleiner Ballerleinlagen aber in erster Linie ein Adventure. Zusammen mit Partnerin Angela durchstreift Ihr das Gemäuer auf der Suche nach entführten Kindern. Ihr sammelt Wertgegenstände, Waffen und mystische Artefakte, verrückt das Mobiliar und kämpft gegen Wölfe, Fledermäuse und Zombies.

Um die Sache etwas schwieriger zu machen, tickt während des Abenteuers die Uhr mit. Manche Rätsel können nur zu bestimmten Tageszeiten gelöst werden, andere Aufgaben müssen innerhalb einer festgesetzten Frist erledigt sein. Habt Ihr Euch verlaufen, hilft ein Blick auf die Karte. Alle bereits besuchten Räume sind darauf eingezeichnet. Wurde Akira von Ratten angeknabbert oder von Untoten vergiftet, frischt Ihr seine Lebensenergie mit Heilsalben wieder auf. Geht die Wundertinktur oder die Munition zur Neige, statet Ihr dem Laden im Dorf einen Besuch ab und erneuert Eure Vorräte. Im Hotel dürft Ihr Euch gegen einen geringen Obulus ausschlafen, Verletzungen kurieren oder Ihr überbrückt eine längere Wartezeit. Für bare Münze sorgt der Verkauf von Silberringen und Gold-Kettchen, die Ihr erlegten Monstern abknöpft. **au**

Alle Bildschirmtexte wurden eingedeutscht, die Sprache ist in Englisch.



Die trägen Zombies sind leicht zu erledigen und richten wenig Schaden an

! Ich wär' so gern' ein "Resident Evil" - bei "The Note" gruselt's mich höchstens vor den lausigen Animationen der Monster!
 ● Zombies staksen unmotiviert in Eure Richtung. Wölfe springen in Zeitlupe durch die Räume. Zu allem Unglück hat Akira wohl bisher nur mit seiner Kamera "geschossen", denn mit einem Gewehr trifft er nicht einmal einen direkt von ihm stehenden Gegner. So nagen schon kleine Ratten und Fledermäuse ang an Eurer Lebensenergie. Zudem erwachen bereits erlegte Monster immer wieder zum Leben und vergallen Euch das letzte Quentchen Spielspaß. Nicht zu vergessen, daß die Steuerung unter einer übertrieben genauen Abfrage leidet: Liegt ein Gegenstand nicht pixelgenau in der Mitte des Bildschirms, könnt Ihr ihn weder untersuchen noch mitnehmen.



ANDREAS DÜREN

SPIELSPASS **47%**

HERSTELLER
SUNSOFT

SYSTEM
PLAYSTATION

ZIRKA-PREIS
TOD MARK

GRAFIK SOUND
52% 48%

Langweiliges 3D-Echtzeit-Adventure ohne jedes Highlight. Wegen der miesen Steuerung schnell der Furstfaktor in ungeahnte Höhen.

Andere Versionen — Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

GROB'S GAMESHOP

PlayStation **NINTENDO 64**

Alle Sony Spiele dt 89-99,-
us 119,-
jp 139,-
versandkostenfrei!

05522 / 73477

Händleranfragen unter: 05522 / 12200

Angelmannstr. 35 - 37620 Oetzdorf am Harz Fax: 05522/76025

Alle Logos eingetragene Warenzeichen der Hersteller

N 64 ADAPTER DM 69,- / FR 59,-
N 64 ADAPTER DM 25,- / FR 25,-
ZUSAMMEN DM 85,- / FR 75,-

VIDEO PLAYER 48 DM 1399,- / FR 1250,-

DIE PREISE VERSTEHEN SICH INKLUSIVE FREISCHALTUNG
D.H.: ALLE DVD'S DER WELT SIND ABSPIELBARI

BESTEHENDER PLAYER!

HOME CINEMA VORBEREITUNG

GT ELEKTRONIK
Hohlegasse 28 • CH - 4104 Oberwil

Tel. 0041 61 401 41 71 / 061 401 41 71
Fax 0041 61 401 42 24 / 061 401 42 24

HAST DU LAUFWERK-PROBLEME? SIND WIR DR! REPARATUREN & UMBAUTEN & CHIP SUCHST DU ZUBEHÖR? REPARATUREN & UMBAUTEN & CHIP SUCHST DU ZUBEHÖR?

Gebrauchtspele !

- An- und Verkauf -

SEGA • Nintendo • Sony

030 / 7 87 51 92 - 030 / 7 81 15 36

"Marktübersicht Telespiele" gratis!

TVGAMES

10823 Berlin Schöneberg, Grunewaldstr. 81 - 7875192
13353 Berlin Wedding, Brüsseler Str. 19 - 4532273

Maximum Force



Terroristen-Spezialität: Überraschend taucht ein Gangster auf und zieht Euch den Gewehrkolben über die Dienstmütze!

DS Bei terroristischen Aktionen kennt die Midway-Spezialeinheit nur eine Devise:

"Maximum Force" wird angewandt, denn nur mit brutaler Gewalt können Waffenlager ausgehoben,

generalstabsmäßige Banküberfälle verhindert und die kriminelle Gefahr endgültig eliminiert werden.

Drei lange Actionmissionen haben die Einsatzleiter auf Euren Dienstplan gesetzt.

Während Euer Weg mit dynamischen FMV-Kamerafahrten durch überlaufene Schalterhallen und schwer befestigte Hafendocks vorgegeben ist,

bleibt das Ausknocken der Schurken Eure Aufgabe: Im Akkord reißt Ihr Eure Dienstwaffe hoch und

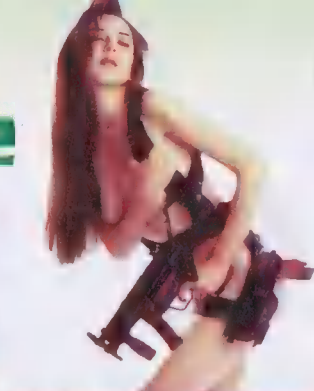


Hilflose Banker, knallharte Gangsterbräute und jede Menge Leichen: Der Banküberfall wird zum Massaker!

Da geht die Post ab: Jede Kiste kann unter Feuer genommen werden, das Cabriolet habt Ihr eigenhändig perforiert.

schießt auf die hinter Regalen und Kisten hervorspringenden Gangster. In einer makaberen Mini-Animation spritzt Pixelblut, doch im Eifer des Gefechts habt Ihr für solche Details kein Auge. Die militärisch hochgerüsteten Gangs haben offensichtlich weder Nachwuchs noch Nachschubsorgen und stoppen Euch mit MGs, Granaten und Sturmge-

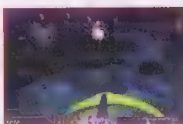
wehren. Ein Problem für Schnellfeuer-Fans stellen verwirrte Passanten dar, die panisch ins Bild stolpern und bei Fehlschüssen Eure Leben dezimieren. Damit Ihr Eure Treffsicherheit überwacht, wird nach jedem Abschnitt eine Statistik eingeblendet: Zielgenaue Schützen erhalten einen Punktebonus für Serientreffer. Zahlreiche



Als Kammerjäger in der Bonusrunde: Ballert alle herumwetzensden Schaben auf Euren Schreibtisch ab!

Hintergrundobjekte wie Kisten, Tonnen und Fenster können ebenso zerbröseln werden wie leuchtende Patronen-Symbole. Erstere führen Euch oft zu Geheimabschnitten (siehe Randspalte), letztere sorgen für massive Leistungssteigerung Eurer heißgeschossenen Waffe. Mit Dauerfeuer, Explosivgeschossen und größerem Magazin rückt Ihr der Bande effektiv zu Leibe, leider halten die Power-Extras nur bis zum nächsten Lebensverlust. *ch*

Bonusräume erreicht Ihr durch Beschleßen spezieller Ziele im Hintergrund.



U-Boot-Alarm: Die Gewässer hier sind komplett verminnt und voller Haie!

Obige Treibmine etwa führt Euch in eine witzige Unterwasser-Runde, bei der Ihr tauchende Blondinen vor Haien schützt. Insgesamt finden Baller-Profis über 35 solcher Mini-Spielen.

50%

SPIELSPASS

START
OPTIONS

NEWS
TELLER

SYSTEM

ZIRKA - PREIS
100 MARK

GRAFIK | SOUND

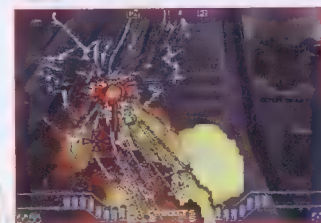
61% 74%

Brutale Terroristenschlacht für Licht-Pistoleros. Nur durch zahlreiche Bonusräume kommt Abwechslung vor die Mündung.

! Nach der Alien-Basis ist jetzt die Großstadt an der Reihe: Wie beim indizierten Vorgänger ballert Ihr Euch mit äußerster Brutalität durch die FMV-Killerszenarien. Lobenswert, daß Ihr buchstäblich alles in Scherben schießen dürft. Von der Blumenvase über die Straßenlaterne bis zum Autoreifen kommen Euch pro Sekunde ein Dutzend Ziele vor die Flinte - von den wilden Terror-Horden ganz zu schweigen.

Witzig die zahlreichen Bonusräume, die etwas Abwechslung in die monotone Zeigefinger-Gymnastik bringen. Im Gegensatz zu anderen Genrevertretern ist die Zielabfrage exakt und genau - jeder Fehlschuß geht auf Euer Konto. Technisch hinkt der Automat (und erst recht die Umsetzung) dem Standard allerdings hinterher: Wer will schon auf pixelige Bitmaps feuern, wenn er "Time Crisis"-Polygangstern jagen kann?

CHRISTIAN BLENDL



Auf der Rolltreppe der Bank werdet Ihr mit Handgranaten beworfen: Sekunden später zünden die Explosiv-Eier!

Dynasty Warriors



Für Tritte ist keine Taste vorgesehen: Um Tashis Waffen zu entlasten, führt Ihr seinen Wurf aus.



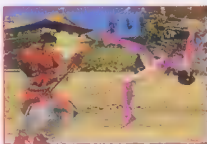
Bislang kannten Japanologen Koei nur als Strategiespielentwickler, jetzt nutzen die Simulationsprofs ihr Ge-

sichts-Knowhow erstmals für ein Prügelspiel: In "Dynasty Warriors" schlüpft Ihr in die Roben und Rüstungen zehn mittelalterlicher Fürsten und Kampfspezialisten. Sechs weitere Krieger dürft Ihr erspielen oder per Boss-Code freischalten (siehe "Last Resort").

Als Lanzenschwinger Zhao Yun oder Kali-Kämpfer Taishi Ci stellt Ihr Euch den historischen Gestalten zum Fight. Das ungewöhnliche Kampfsystem zwingt selbst Prügelpromis zu ein paar Trainingsrunden: Zwei Feuerknöpfe sind für horizontale und vertikale Hiebe bestimmt, die beiden anderen dienen als Konterschläge. Während Ihr durch bloßes Zurückweichen einen Schlag abwehrt, blockt Ihr mit Konterattacken den Hieb und könnt sofort zurückschlagen. Der Weg zum "Dynasty Warriors"-Meister ist beschwerlich: Um korrekt zu kontern, müßt Ihr alle Hiebe Eures Gegners bereits im Ansatz erkennen. Drückt Ihr bei den Angriffsknöpfen, schleudert Euer Held seinen Kontrahenten durch die Luft oder



Sammelt spirituelle Energie für die Supercombos: Leuchtende Wischeffekte bringen Eure schwungvollen Attacken gut zur Geltung.



Kunst des Ausweichens: Rollt Euch am Boden vor gemeinen Sprungattacken zur Seite, Fußschlitzern entkommt Ihr durch einen Rückwärtssalto.

bearbeitet ihn mit einer hämmenden Schlagsalve. Kombiniert Ihr die beiden Kontertasten, weicht Ihr in den Hintergrund aus. Das Schlag-Repertoire der Krieger besteht hauptsächlich aus Combos, die Ihr aus Richtungsbefehlen und Waffenattacken zusammensetzt. Im Gegensatz zu ihren Prügelpartnern beherrschen die Koei-Kämpfer weder Sprintattacke noch Tritte, so daß Ihr Euch auf das Kontern konzentriert. Über-

sinnliche Specials wie Teleporter und Feuerbälle fehlen ebenfalls, nur das Wut-Barometer verleiht ungeahnte Kräfte: Färbt sich die Wutleiste gelb, ertönt ein Klirren, und Ihr habt für wenige Sekunden die Gelegenheit, Euren Gegenüber mit einem der gefürchteten Supercombos zu überraschen: Von leuchtenden Blitz- und Wischeffekten begleitet, beginnt Euer Held mit einer Schlagsalve, die tiefe Wunden hinterläßt. Belauern sich Eure Helden ohne zu Schlagen, erholen sie sich langsam. Die PAL-Version kommt übrigens ohne Letterbox-Balken aus und läuft in der Original-Geschwindigkeit. **ae**

"Dynasty Warriors" hebt sich von der Prügelmasse durch das interessante und ausgewogene Kampfsystem ab: Konterschläge bestimmen den Kampf, die Spielgeschwindigkeit ist exakt die menschliche Reaktionszeit abgestimmt. So gelingen Euch immer öfter glanzvolle Paraden; Motivation und Trainingswille sind garantiert. Spezial-Fanatiker vermissen Abwehrgriffe und Hiebe für besondere Situationen (Rennen und Liegen), auch die Grafik ist eher trist. Platte Bitmap-Tapeten historischer Schauplätze im Hintergrund und der Englas-Polygonteppich wirken mit ihren harten Übergängen zusammengeschustert. Effekte werden nur sparsam eingesetzt. Dafür legt Koei viel Wert auf Charakter-Animation: Kein Konkurrent wirbelt den Bo so schwungvoll wie ein "Dynasty Warrior". Besonders lobenswert ist die perfekte PAL-Adaption.

OLIVER EHRE



Zeigt dem Gegner die kalte Schulter: Besonders harte Treffer erkennt Ihr an den blauen Blitzen.



Laßt die Funken sprühen: Schlagen beide Spieler gleichzeitig zu, ergibt sich eine Reihe von Konterschlägen.

Andere Versionen - Den Test der Importversion "Sangoku Musou" findet Ihr in MANIAC 5/97. Umsetzungen sind nicht geplant.

Sangoku Musou			
N	Titel	Charakter	Name
01	01.00.00	01.00.00	01.00.00
02	02.00.00	02.00.00	02.00.00
03	03.00.00	03.00.00	03.00.00
04	04.00.00	04.00.00	04.00.00
05	05.00.00	05.00.00	05.00.00
06	06.00.00	06.00.00	06.00.00
07	07.00.00	07.00.00	07.00.00
08	08.00.00	08.00.00	08.00.00
09	09.00.00	09.00.00	09.00.00
10	10.00.00	10.00.00	10.00.00

78%

SPIELSPASS

HERSTELLER
KOEI

SYSTEM
PLAYSTATION 2

ZIRKA - PREIS
119 MARK

GRAFIK - SOUND
64% 78%

Historische Kriegsherren stellen sich dem Kampf um den Meistertitel: Hochinteressantes Kampfsystem und spartanische Grafik.



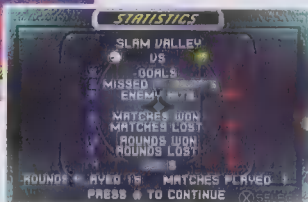
Ballblazer Champions



Ballblazer WINNIE FORSTER

ist ein effektgepacktes, aber nicht immer übersichtliches Action-Sportspiel. Angesichts der einfachen Spielmechanik, die '97 weit weniger spektakulär wirkt als vor knapp 15 Jahren, frage ich mich, ob sich der technische Aufwand (Transparenz-Effekte für jede Waffe und jedes Power-Up) lohnt. Trotz Schanzen und Extrawaffen wird "Ballblazer" im Solo-Modus schnell monoton. Das Zweispieler-Duell ist somit das wichtigste Langzeit-Argument - und leider in späteren Stadien ziemlich verwirrend.

Zwei Spieler, ein Ball und ein Dutzend bizzare Arenen: Den sportlichen Charakter unterstreichen die Statistiken (Bild rechts).



PS "Ballblazer" war 1984 als Coproduktion mit dem Konsolen-Pionier Atari das erste Videospiel von LucasFilm: Die futuristische "Pong"-Variante verblüffte durch Anti-Aliasing-Routinen, schnelles 3D und Zweispieler-Splitscreen. Letztes Jahr erhielten die Wahlkalifornier Factor 5 den Auftrag, ein zeitgemäße "Ballblazer" exklusiv für die Playstation zu schaffen. Die deutschen Entwickler behielten das Grundprinzip bei (zwei schwebende Stahl-Vehikel jagen einen magnetischen Spielball, nach fünf Toren ist eine Runde beendet), peppten die 3D-Schlacht aber mit Extrawaffen und

Schikanen auf. Zwischen den Toren, Brücken und Steigungen der zwölf intergalaktischen Arenen liegen Raketen, Schutzschilde und Turbo-Beschleuniger herum, außerdem dürft Ihr fuer Vehikel dank Preisgelder aufrüsten. Trotz kriegerischer Accessoires wird der "Ballblazer"-Kampf als Sportereignis zelebriert: Habt Ihr den magnetischen Spielball durch geschicktes Dribbeln und mit einem Knopfdruck ins Tor gejagt, braust der Jubel desunächtbaren Publikums auf. In der Wiederholung lobt ein Kommentator Eure Leistung in glasklarem Deutsch. *wi*

Andere Versionen: Umsetzungen sind nicht geplant.

SPIELSPASS **70%**

HERSTELLER: LUCASARTS
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-Preis: 68%
GRAFIK: 64%
SOUND: 64%

Effektreiches Hightech-Ballspiel in architektonisch gewagten Zukunftsstadien - ein Remake des ersten LucasArts-Computerspiels.

LucasArts kommt nicht zur Ruhe: Neben "Ballblazer Champions" und "Herc's Adventure" ist in den USA mit "Masters of Teräs Käsi" (kein Tippfehler!) ein Prügelspiel mit "Star Wars"-Charakteren erschienen. In der nächsten MANIAC werden wir das intergalaktische Beat'em-Up als Import testen.

Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 101
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen

Ladenlokal
40211
Düsseldorf
Kölner Str. 25
Tel. 0211 / 1649409
Ladenpreise können abweichen

TOPHITS DES MONATS

Sony Playstation dt.	299,-	G-Police dt.	109,90
Pad	44,90	Hercules dt.	89,90
Padverlängerung	24,90	Jurassic Park 2 dt.	89,90
Negcon dt.	89,90	Lucky Luke dt.	89,90
Memorycard	39,90	MDK dt.	99,90
Memorycard 360	99,90	Madden 98 dt.	89,90
Analog Pad	59,90	Moto Racer dt.	89,90
RGB-Kabel	39,90	Motor Mash dt.	89,90
Gamebuster dt.	89,90	Monopoly dt.	89,90
Lenkrad + Pedale	149,90	Nuclear Strike dt.	89,90
Ace Combat 2 dt.	89,90	NHL 98 dt.	39,90
Ace's Odyssey dt.	89,90	NHL Breakaway dt.	89,90
Agent Armstrong dt.	89,90	NBA Live 98 dt.	89,90
Raphomats dt.	89,90	Nascar 98 dt.	89,90
Robin dt.	89,90	Overboard dt.	89,90
Bust-A-Move II dt.	69,90	PGA Tour 98 dt.	89,90
Castlevania dt.	99,90	Pandemonium II dt.	94,90
Croc dt.	89,90	Rapid Racer dt.	89,90
Constructor dt.	89,90	Rebel Assault II dt.	99,90
Colony Wars dt.	89,90	Res.Evil Dir.Cut dt.	89,90
C&C 2-Alarm.Rot dt.	99,90	Risiko dt.	89,90
Crash Bandicoot 2 dt.	89,90	Streetfighter a x. dt.	159,90
Courier Crisis dt.	89,90	TimeCrisis + Gun dt.	159,90
Discworld 2 dt.	89,90	Total Drivin' dt.	89,90
Deathtrap Dungeon	89,90	Test Drive 4 dt.	89,90
Dynasty Warriors dt.	89,90	Theme Hospital dt.	89,90
FIFA Soccer 98 dt.	89,90	V-Rally dt.	89,90
Fighting Force dt.	99,90	War Gods dt.	79,90
Frogger dt.	89,90	Warcraft 2 dt.	89,90
F1 97 dt.	109,90	Z dt.	89,90

FINAL FANTASY 7 **109,90**
kompl. dt.

TOMB RAIDER 2 dt. 99,90

GOLDENEYE 007 **149,90**
PAL VERSION

EXTREME G dt. 144,90

64 dt. 299,-
Blastcorps 64 dt. 114,90
Bomberman dt. 94,90
Clayfighter 63 1/2dt. 144,90
Dark dt. 139,90
Diddy K. Racing dt. 94,90
Extreme G dt. 144,90
F1 PolePosition64 dt. 149,90
Goemon dt. 149,90
Hexen dt. 139,90
Superstar Socc. dt. 144,90
Lamborghini 64 dt. 144,90
Lylat dt. 139,90
Mischief dt. 94,90
Multi Racing Ch. dt. 144,90
Quarterm. dt. 144,90
Top Gear Rally dt. 144,90
Turk engl. Pal 139,90
War Gods Pal 149,90

Zubehör
Pad - Farben 59,90
Shark Pad 69,90
Gamebuster verb.
Lenkrad + Pedale 149,90

MULTINORM
PLAYSTATION
41-49-Jp Spiele laufen
inkl. Kabel **379,-**

PLATINUM SERIE, SONDERANGEBOTE UND GEBRAUCHTSPIELE AUF LAGER !!!

GROSSE AUSWAHL
US für alle Systeme lieferbar !!!

PowerStation
In engl., 132 Seiten Lösungen, Tips, Tricks und Cheats
zu aktuellen Playstation Spielen
jeden Monat neu
17,50 DM

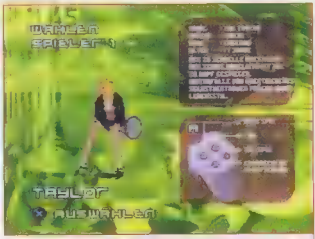
Messe - Video
alle Neuheiten 97/98
für PS und Playstation
6 Stunden !!!
49,90 DM

Händleranfragen unter
Fax 0201 / 777236

0201 / 777235

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM

**Sport-
städten**
zum Wohlfühlen:
Beim Design der
Tennis-Arenen hat
sich Ubi-Soft viel
Mühe gegeben und
präsentiert fünf
unterschiedliche
Stadien samt
individuellem
Bodenbelag.



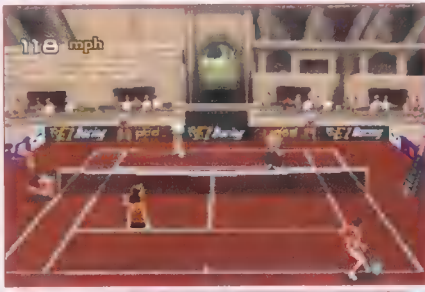
Wer ist Dein Herzblatt?
Anfangs stehen je vier Frauen und
Männer mit unterschiedlicher Vita parat.



Trotz aller
Sportspiel-
Euphorie kom-
men interaktive

Tennisspieler zu kurz: NBA, NHL,
NFL und Fußball dominieren die 32-Bit-
Bildschirme. Ubi-Soft hat die Marktlücke
erkannt und bietet mit „Tennis Arena“
eine brandneue Filzball-Simulation. Je
vier männliche und weibliche Sportler
vertreten Euch in fünf Sportstätten, die
wir links im Detail aufschlüsseln.

Wer vor dem ersten
Aufschlag einen Blick ins
Optionsmenü wirft, sieht
erschreckend wenige
Parameter. Einzig die
Anzahl der Gewinnsätze
und der optionale Tiebreak
sind interessant. Auch das
Hauptmenü verspricht mit
„World Tour“ und „Smash
Tennis“ nur zwei Spiel-
varianten. Während letztere
die peppige Umschreibung
für „Freundschaftsspiel“ ist,
absolvierst Ihr in der „World
Tour“ etliche Turniere. Ihr
startet mit 100 Weltranglistenpunkten
und müßt Euch durch gute Ergebnisse
die Teilnahmerechtigung für hochdo-
tierte Veranstaltungen erwerben – bis
Ihr schließlich den ersten Platz der
Tennis-Rangliste erklimmen habt. Leider
hält die Saturn-Version nur einen abge-
speckten Turnier-Modus parat, der vier



Akustisch ist „Tennis Arena“ enttäuschend: Außer ein
bißchen Musik und den Spielstand-Ansagen tut sich nix.

oder acht Spieler gegeneinander antreten
läßt. Die Steuerung gestattet zunächst
typische Tennis-Aktionen wie Topspin,
Lob & Co. Wenn Ihr den Ball jedoch in
einem Ballwechsel mehrmals hinterein-
ander trifft, werden Spezialschläge frei-
gegeben, die sich von Spieler zu Spieler
etwas unterscheiden. Unter dem

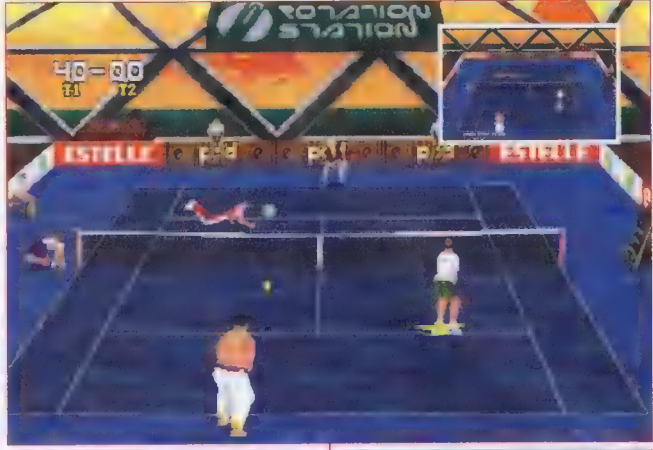
Warum gibst's heutzutage keine hochklassigen Filzball-Simulationen? So sehr ich mich
über jedes neue Tennisspiel freue, so heftig ärgere ich mich jedesmal nach ein paar
Ballwechseln. Einerseits gefällt mir bei „Tennis Arena“ die schnörkellose Grafik: Die
Polygon-Arenen sehen ordentlich aus, auch die Spieler verhaspeln sich nicht in nutzlo-
sen Schnickschnack-Animationen. Alles flutscht zweckmäßig vor sich hin. Andererseits
nerven die Entwickler mit einer super-einfachen Steuerung, die kaum von den
Spezialschlägen profitiert. „Tennis Arena“ ist kein schlechtes Spiel, doch
mir fehlen zusätzliche Features und vor allem eine anspruchsvolle Steuerung
- Gelegenheits-Sportler mögen den reibungslosen Instant-Spielspaß höher
einschätzen. Unverständlich ist, warum die Saturn-Version ohne den besse-
ren Sony-Turniermodus auskommen muß.

MARTIN GAKSCH

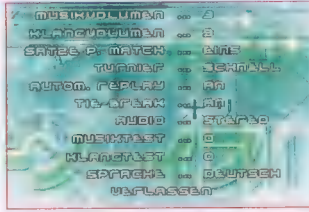


Links seht Ihr die Spezifikationen eines Turniers der „World Tour“, daneben zwei Szenen
von den Playstation- (Mitte) und Saturn-Versionen (rechts). Optisch gibt's keine Unterschiede.

Tennis Arena



Ihr könnt zwar aus mehreren Perspek-
tiven wählen, doch die zwei TV-Blickwinkel
(Bilder oben) sind am sinnvollsten.



Das Optionsmenü ist relativ
schwachbrüstig – außer typischen
Einstellungen könnt Ihr wenig justieren.

Polygon-Athleten erscheint dann ein
Stern, der die Bereitschaft zum Super-
Schlag anzeigt. Den müßt Ihr nicht sofort
ausführen, sondern könnt ihn für brisan-
te Situation in der Hinterhand halten.
In welche Richtung ein Schlag geht,
hängt wie üblich von der Position des
Spielers zum Ball ab und wird durch die
L1/R1-Tasten mit zusätzlichem Effekt
beeinflusst. mg

60%

SPIELSPASS

HERSTELLER
UBI-SOFT

SYSTEM
SATURN

ZIRKA - PREIS
100 MARK

GRAFIK - SOUND
67% 36%

Optionsarmes Tennisspiel mit
solider Optik und (zu) simpler
Steuerung. Innovativ: Spezial-
schläge nach langen Ballwechseln.

63%

SPIELSPASS

HERSTELLER
UBI-SOFT

SYSTEM
PLAYSTATION

ZIRKA - PREIS
100 MARK

GRAFIK - SOUND
67% 36%

Einfaches Fun-Tennis mit
besserem Turnier-Modus als bei
der Saturn-Version. Ansonsten
keine weiteren Features.

NBA Live '98



In letzter Sekunde versucht Michael Jordan (Inkognito als "Player" angetreten) einen Korb für die Bulls.



Im spannenden Drei-Punkte-Shootout könnt Ihr auch via Spitscreen zum direkten Duell antreten.

EA hat Bewährtes beibehalten und mit kleinen, aber feinen Neuheiten ergänzt: Das aus Sonys "Total NBA" abgekupferte

Direktpaß-System trägt zur Spieliefe bei, kämpft aber mit einer kleinen Macke: Die unauffällige Kennzeichnung der Spieler ist im Getümmel unter dem Korb oft nur schwer zu erkennen. Viel mehr gibt's nicht zu nörgeln: Gerade mit ein paar Freunden ist auch der neue Drei-Punkte-Shootout klasse. Besitzer des Vorgängers müssen „NBA Live '98“ nicht unbedingt haben, denn die geschändeten Verbesserungen betreffen nur Details. Alle anderen sollten sofort zugreifen und sich die erstklassige Basketball-Simulation ins Haus holen. Nur den deutschen EA-Modemotor würde ich feuern: Der Stadionsprecher verspricht auch diesmal den Elan einer Schlaf-Tablette.

Mark Gaksch

DS Im Vergleich zum Vorjahr hat sich bei der 98er-Saison von „NBA Live“ grafisch wenig getan; bis auf dezente Texturverfeinerungen bleibt optisch alles beim Alten. Dafür konzentrierten sich die Programmierer auf spieltechnische Verbesserungen. Wie gewohnt stehen Euch alle 29 NBA-Teams sowie die Allstars zur Verfügung. Ein bis acht Spieler treten zu einem Freundschaftsspiel, zu Meisterschaft und Playoff an. Habt Ihr bei den Vorgängern selbst die Chicago Bulls vom Platz gefegt, dürft Ihr nun den besonders schweren „Superstar“-Level anwählen. Ebenfalls neu ist ein kurzweiliger Drei-Punkte-Wettbewerb: In dem vom Allstar-Wochenende bekannten Spektakel müßt Ihr Euer Können bei Distanzwürfen unter Zeitdruck. NBA-Profis erkennen auch neue Steuerfinissen: Erstmals könnt Ihr Eure Sportler auf Knopfdruck gezielt zu Dunks oder gar spektakulären Alley-Oops animieren. Crossover-Dribblings und direkter Zug auf den Korb haben ebenfalls Premiere. Wer's komplizierter mag, der setzt das neue Direktpaß-System ein: Jedem Mitspieler wird ein eigener Knopf zugeteilt, über den er sofort anspielbar ist. Erfreulicherweise läßt sich die Taktik nun jederzeit ohne Auszeit ändern. Auch für Statistik-Liebhaber gibt es bei „NBA Live '98“ eine Neuheit: Ihr könnt jederzeit eine Grafik ansehen, auf der sämtliche Wurfversuche und ihre Positionen verzeichnet sind. us

SPIELSPASS

HERSTELLER
ELECTRONIC ARTS

SYSTEM
PLAYSTATION

ZIRKA - PREIS
100 MARK

GRAFIK SOUND
80% 76%

Wenig Neuerungen im 98er-Update: Optisch und spielerisch hochklassiges Basketball mit Optionen und Statistiken für jeden Geschmack.

83%

NBA Action 98



Mit Monster-Dunks wie diesem läßt Ihr selbst ein Lakers-Trio stehen



Nein! Erstellen eigener Spieler könnt Ihr auch hier und stattdessen gerien bestimmen

! Fortgesetzt werden: „NBA Live“ (Playstation) und „NBA Live“ (Sega Saturn). Die Fortsetzung von „NBA Live“ (Sega Saturn) wird ebenfalls veröffentlicht. Auf Grafik-Rechnen von die Spielereigenschaften einiger Playstations-Grafiken müßt Ihr zwar verzichten, dafür bewahren sich die Spieler realistisch. Die tadellose Steuerung überträgt die besten Ideen anderer Titel (u.a. das Paßsystem von „Total NBA“). Auch komplexe Ballbewegungen können geübt werden, aus dem Handgelenk. Erfreulicherweise dürft Ihr mitten im Spiel den Schwierigkeitsgrad und das Spieltempo unabhängig voneinander ändern - das ist mal eine sinnvolle Options-Ergänzung.

Mark Gaksch

SA Das erste „NBA Action“ war eine spielerische Enttäuschung und wurde in MANIAC 8/96 als „anspruchlos“ und „groß“ verurteilt. Sega reagierte prompt und verpflichtete für die 98er-Ausgabe ein neues Programmerteam: Visual Concepts nutzte die Zeit, um den Titel inhaltlich (geringfügig) und grafisch (kräftig) aufzupolieren. Wie gewohnt wählt Ihr aus Allstar-Ansammlungen und NBA-Mannschaften, eigene Teams lassen sich nicht erstellen. Wollt Ihr keine Saison oder ein Play-Off wagen, vergnügt Ihr Euch zu zehnt in einem Freundschaftsspiel - zwei Multitaps vorausgesetzt. Schnell noch auf einen Sprung ins Optionsmenü (hier justiert Ihr u.a. die Aufmerksamkeit des Schiedsrichters) und ab geht's auf den Court. Die Partie betrachtet Ihr aus elf Blickwinkeln, ein englischen Sprecher kommentiert die Spielzüge. Alle Knöpfe des Joypads sind belegt; spielt Ihr einen Direktpaß, liegt auf jedem Button ein Mitspieler. Davon abgesehen reicht Eure Offensiv-Palette vom einfachen Korbleger bis zum Monsterdunk, während Ihr in der Verteidigung rumpelt, blockt und nach dem Ball grabscht. Der Z-Knopf ruft das Taktik-Menü auf: Blitzschnell kommandiert Ihr einen Mitspieler zur Doppeldeckung oder befiehlt einen Alley-Oop-Versuch. Bei den Statistiken erkennt Ihr u.a. Wurfquote, Steals und Fouls in Dutzenden von Tabellen. us

SPIELSPASS

HERSTELLER
SEGA

SYSTEM
SATURN

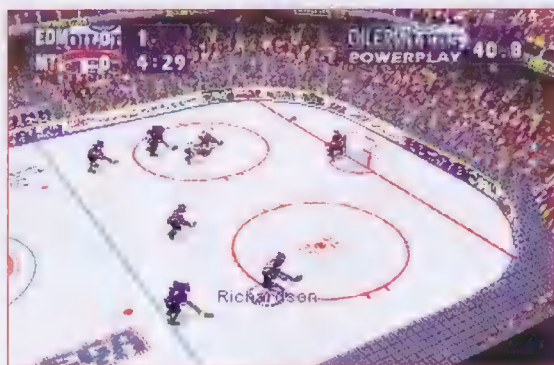
ZIRKA - PREIS
100 MARK

GRAFIK SOUND
78% 76%

In allen Belangen massiv verbesserte Fortsetzung: Edel-Basketball mit Optionsvielfalt, schöner Grafik und Zehnspieler-Modus.

80%

NHL All-Star Hockey 98



SA Ein Spiel, zwei Namen: Letztes Jahr veröffentlichte Virgin die Radical-Entwicklung "NHL Powerplay" für Playstation und Saturn, dieses Jahr hat sich Sega die Saturn-Rechte an der Fortsetzung gesichert – und gleich den Namen getauscht. Bei "NHL All-Star" wählt Ihr zwischen einer kompletten NHL-Saison, den Playoffs und einem Länderturnier. Vor dem ersten Bully feilt Ihr an den Regeln: Wenn Ihr wollt, könnt Ihr auf Spielunterbrechungen nach Abseits und Zweilinienspielen verzichten.

Zwei Schußvarianten führen zum Torerfolg: Mit einem Feuerknopf schlenzt Ihr den Puck gefühlvoll in die Torecke, mit einem anderen hämmert die Scheibe mit brachialer Gewalt ins Netz. Wollt Ihr Eurem Gegner den Puck abjagen, holt Ihr ihn mit einem Bodycheck von den Kufen oder hakt mit dem Schläger ein. Übertreibt Ihr, schickt der Schiedsrichter den Übeltäter auf die Strafbank. Kommt es zu einer Rauferei, fliegen beide Spieler für fünf Minuten vom Eis. Ein Druck auf die R-Taste zeigt die Kondition aller Spieler. Sinkt die Power-Leiste (je eine pro Verteidigungs- und Angriffslinie) in den roten Bereich, schickt Ihr eine frische Formation aufs Eis. Nach dem Spiel informieren Euch ausführliche Statistiken. **au**

Aleingang: Die besten Torchancen erspielt Ihr Euch mit Einzelaktionen.



Nur bei Wiederholungen, Schlägereien und Strafzeiten zoomt die Kamera an die Spieler.

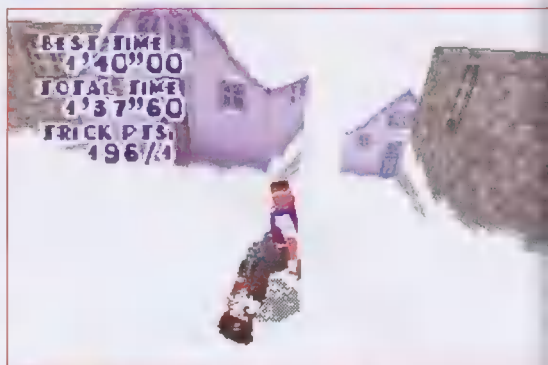
! Mit der übermächtigen Playstation-Konkurrenz kann sich "NHL All-Star Hockey 98" nicht messen, die Herzen der Saturn-Fans läßt es aber höher schlagen: Original-NHL-Teams, ellenlange Statistiken und eine prickelnde Stadionatmosphäre machen Laune. Die gute Steuerung führt bald zum ersten Tonerfolg, fünf Kameraperspektiven sorgen für die nötige Übersicht, intelligente Team-Kameraden blocken, passen und raufen mit Euch um den Sieg. Im Vergleich zur Playstation-Version spielt sich die Saturn-Adaption einen Tick besser, auch die Grafik ist um Nuancen flüssiger – wenngleich etwas mehr Dynamik nicht geschadet hätte. Bis zum Release von "NHL '98" von EA ist "NHL Allstar 98" erste Wahl!



SPIELSPASS	
HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-Preis	100 MARK
GRAFIK	71%
SOUND	71%

Gute Eishockey-Simulation mit allen wichtigen Optionen. Praktisch identisch mit "NHL Powerplay 98" auf der Playstation.

Steep Slope Sliders



SA Zum Start der Ski-Saison 97/98 schickt Euch Sega als "Steep Slope Slider" auf die Piste. Mit dem Snowboard unter den Füßen rast Ihr auf sieben Kursen ins Tal. Ihr rauscht durch steile Felschluchten, nehmt Schanzen und schlingelt Euch durch's Unterholz. Todesmutige Sprünge über Häuserdächer oder Felsvorsprünge entpuppen sich in den Alpen als zeitsparende Abkürzungen.

Bewertet wird nicht nur Eure Zeit, sondern auch der Stil: Perfekt ausgeführte Stunts erfreuen die Punktrichter. Per Knopfdruck macht Ihr einen Backflip, dreht Euch um 360° oder greift ans Board. Geschickt kombiniert, lösen diese Kunststücke einen Punkteregen aus. Mit dem Steuerkreuz kantet Ihr Euer Snowboard für weitere Bögen in den Schnee. R- und L-Tasten stellen das Brett quer zum Hang. So nehmt Ihr Tempo zurück und meistert auch enge Kurven.

Neben den vier "Extreme"-Kursen besucht Ihr die "Alpine"-Piste, den Snowboard-Park und eine Half-Pipe. Während Euch im "Alpine"-Vorlauf nur die Bestzeit interessiert, sammelt Ihr im Park und in der Half-Pipe möglichst viele Punkte, für in die Highscore-Liste. Begleitet wird die Abfahrt von professionellen Rock- und Techno-Tracks. **au**

Bahn frei: In Italien düst Ihr mitten durch's malerische Bergdorf.



Anfangs wählt Ihr aus vier Boardern. Spitzenzeiten locken neue Fahrer.

! Auch ohne Zwergenpiste fahrt Ihr in "Steep Slope Sliders" schon nach kürzester Zeit neue Bestzeiten. Das gelingt Euch dank der durchdachten Steuerung: Die Kombination aus Steuerkreuz und seitlichen Tasten erlaubt ein gefühlvolles Lenken: egal, ob Ihr einen großen Bogen zieht oder mit engem Schwung einen Baum umzirkelt. Wer eine realitätsnahe Snowboard-Simulation sucht ist bei "Steep Slope Sliders" falsch: Die Boarderkümmert's nicht, ob sie über Felsen donnern oder eine Schneeraupe als Schanze nutzen – Fun steht im Mittelpunkt. In ein Skipareadies entführen Euch die "Sliders" jedoch nicht. Die Grafik ist zwar blitzschnell, aber weitgehend trist und trüb. Die Texturen wiederholen sich etwas zu häufig.

SPIELSPASS	
HERSTELLER	VICTOR SEGA
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-Preis	100 MARK
GRAFIK	66%
SOUND	81%

Flottes Snowboard-Spektakel ohne Realitätsanspruch. Grafisch eher trist, dafür spielerisch gelungen, schnell und furios.



Discworld 2

Vermutlich vernimmt



Prima: Die Texte auf dem
 Bildschirm und die Sprache
 sind komplett deutsch.



Ein schauriges Spektakel
 spielt sich in Ank-Morpork,
 der Metropole der "Scheiben-
 welt" ab: Verstorbene Bürger

werden um ihren verdienten Seelen-
 Frieden gebracht, denn kein Sensenmann
 will die armen Teufel ins Paradies gelei-
 ten. Von Tag zu Tag steigt der Anteil an
 Zombies und Geistern; unter ihnen der
 Magier „Windel Poons“ der durch die
 Hallen der unsichtbaren Universität
 spukt. Die Dozenten sind entsetzt, des-
 halb wird der Möchtegern-Magier Rince-
 wind (bekannt aus der Romanvorlage
 von Terry Pratchett) gerufen. Auf Geheiß
 des Erzmagiers Riddicully macht Ihr Euch
 in vier Akten auf, den Tod schleunigst
 herbeizupfeifen.

Mit Maus oder Joypad greift Rincewind
 nach nützlichen Gegenständen und
 Informationen. Trefft Ihr auf einen
 Bewohner von Ank-Morpork, könnt Ihr
 Euch über ein eingeleitetes Menü mit
 ihm unterhalten. Mancher Charakter muß
 auf die richtige Art angesprochen wer-
 den damit er verschwindet oder eine
 Information preisgibt. Hab und Gut ver-
 traut Ihr der „Truhe“ an: Das magische
 Möbelstück nimmt alles auf und trottet
 brav hinter Eurem Helden her. Grafisch
 löst sich Psygnosis von den Illustrationen
 der Buchvorlagen: Rincewind, Schnap-
 per und Oma Wetterwachs zeigen sich
 in frischem Comic-Stil. **au**

! Geschlossene Gesell-
 schaft: „Discworld 2“
 wendet sich an Liebhaber
 der Scheibenwelt-Romane.
 Adventure-Fans ohne
 Pratchett-Bildung werden
 Humor und Story nicht
 immer kapieren und sind

nur halb so interessiert wie
 der belesene Spieler. Trotz
 Hintergrundwissen erschei-
 nen mir die Rätsel mal gro-
 tesk, mal scharfsinnig und lo-
 gisch. Selbst Profis werden
 sich eine Zeit lang die Zähne
 ausbeißen. Technisch hat
 sich viel getan: Die Lade-
 pausen beim Gang vom Dock
 in die Schatten fallen kaum
 auf, die Hintergrundgrafiken
 scrollen weich mit Rincewind
 über den Bildschirm. Die

liebevoll gezeichneten
 Animationen der Protago-
 nisten erreichen Zeichen-
 trick-Niveau, besonders
 den „That's Death“-Vorspann
 mit dem klappigen Skelett-
 Sinatra sollte je-
 der gesehen ha-
 ben. Ein Insider-
 Adventure der
 Superklasse!



ANDREW MANN

SPIELSPASS

HERSTELLER
PSYGNOSIS

SYSTEM
PLAYSTATION

ZIRKA-Preis
100 MARK

GRAFIK/SOUND
80% 76%

85%

Knackig schweres Point'n'Click-
 Adventure für Pratchett-Jünger.
 Genre-Einsteiger scheitern an der
 abgefahrenen Rätsellogik.

ATARI JAGUAR

CD Rom inkl. 4 CDs	ab 189,-
Memory Track CD	59,-
Pro Controller	59,-
Air Cars (NEU!)	109,-
Alien vs. Predator	89,-
Attack of the Mut. Penguins ..	59,-
Baldies CD	69,-
Battlemorph CD	79,-
Bubsy	49,-
Defender 2000	69,-
Dino Dudes	39,-
Fever Pitch Soccer	77,-
Fight for Life	79,-
Flashback	59,-
Highlander CD	79,-
Hover Strike CD	59,-
I-War	66,-
Iron Soldier	49,-
Iron Soldier II CD	129,-
Kasumi Ninja	39,-
Missile Command 3D	69,-
Myst CD	79,-
NBA Jam T.E.	79,-
Pinball Fantasies	69,-
Pitfall	77,-
Power Drive Rally	69,-
Raiden	49,-
Rayman	79,-
Ruiner Pinball	69,-
Sensible Soccer	66,-
Super Burn Out	66,-
Syndicate	66,-
Theme Park	59,-
Ultra Vortek	66,-
Val d'Isere Skiing	66,-
World Tour Racing CD	129,-
Worms (NEU!)	129,-
Zero 5 (NEU!)	129,-

ATARI LYNX

Lynx II-Konsole	ab 69,-
Original Lynx-Netzteil	19,-
A.P.B.	29,-
Awesome Golf	35,-
Bill & Ted's Excellent Advent. ..	33,-
Block Out	33,-
Desert Strike	59,-
Dinolympics	35,-
Dirty Larry - Renegad Cop	33,-
Dracula The Undead	39,-
Gordo 106	33,-
Jimmy Connors Tennis	39,-
Raiden (NEU!)	79,-
Malibu Bikini Volleyball	35,-
Ms. Pac Man	39,-
Paperboy	39,-
Pinball Jam	35,-
Pit-Fighter	33,-
Power Factor	39,-
Rampage	33,-
Rampart	39,-
Robotron 2084	33,-
Rygar	29,-
Shadow of the Beast	39,-
Slime World	39,-
Steel Talons	33,-
Super Skweek	35,-
Switchblade II	35,-
S.T.U.N. Runner	33,-
Toki	39,-
Viking Child	33,-
Xybots	35,-
Virtual Boy + Spiele a. A.	
The Video Games Source Wolf R. 1997, 2.3. Edition	
Tel./Fax: (04 31) 406278	
Internet: http://www.wrgross.com	

MEGA GAME POINT

Bodenbacher Str. 16c 01277 Dresden

Playstation	
Tombraider 2 dt	99,95
Resident Evil DC pal	89,95
Time Crisis + Gun dt	149,95
Final Fantasy 7 dt	109,95
MDK + Sound dt	99,95
C&C Red Alert dt	99,95
Streetfighter EX dt	89,95

Saturn	
Touring Car dt	99,95
Resident Evil dt	99,95
NINTENDO 64	
San Francisco Rush dt	149,95
Lamborghini dt	149,95
Golden Eye dt	159,95
Aero Fighters us	179,95
Diddy Kong Racing dt	99,95

Neo-Geo Module	
Last Resort	149,95
Sengoku 2	139,95
Mutation Nation	119,95
Sidekicks 2	139,95
Fatal Fury Special	139,95
Samurai Shodown	89,95
Super Spy	99,95
Cyberlip	79,95
Ständig Neo Geo Modul-Ankauf!	

Komp. Modul/CD Liste anfordern
 Wir tätigen alle gängigen Umbauten
Ankauf von Videospielen und Konsolen

Tel. 0351-2526611

Faxangebote: 0351 - 2526606
 Ladenpreise können abweichen

**!! Nur für
 Händler !!**

Tradelink
 Spielegroßhandel

Eltastraße 8
 78532 Tuttlingen

Playstation
Saturn
N64
SNES

Händleranfragen unter:

Tel.:
07461/79001
07461/79002

Fax:
07461/79003

Mischief Makers

Während

Ihr Euch mit der Treasure-Entwicklung "Mischief Makers" amüsiert, haben die fleißigen Japaner mit "Silhouette Mirage" (Saturn) bereits das nächste Jump'n'Run fertig. Treasure wurde von ehemaligen Konami-Angestellten gegründet, die u.a. die Spiele "Super Castlevania" und "Super Probotector" (beide Super NES) schufen. Sega-Fans kennen die Action-Spezialisten von "Gunstar Heroes", "Light Crusader", "Dynamite Headdy" und dem Fantasy-Prügelspiel "Guardian Heroes".



Feuergefecht auf dem roten Planeten: Nach ein paar Sekunden Dauerfeuer ist die Munition Eurer MG verbraucht, und die Sonderwaffe verschwindet wieder.



Lagebesprechung im geheimen Unterschlupf: Die gut gesinnten Nenrooaner unterstützen Euch im Kampf.



Aliens darf man nicht trauen: Dr. Campbell und sein flottes Robotermädel Marina haben einen verzweiferten Hilferuf empfangen, werden aber noch in der Umlaufbahn des Zielplaneten von pummeligen Nendoroanern entführt. Zum Glück kann Marina entkommen: Mit einem Düsentornister auf dem Rücken macht Ihr Euch auf, den Planeten zu erforschen und Euren Freund zu retten. Sobald Ihr festen Bitmap-Boden unter den Füßen spürt, hüpfet und sprintet Ihr durch die kunterbunten Jump'n'Run-Levels. Mit Eurem Turboboost zischt Ihr schräg nach oben und unten – und startet so zu gewagten Slides und Doppelsprüngen. Haltet Ihr Euch an Sprungfedern oder Riesenrädern fest, bestimmt Ihr so Sprungwinkel und Rotation. Nicht alle Nendoroaner trachten Euch nach dem Leben: Per R-Knopf sprecht Ihr mit freundlichen Aliens, die Euch



Jetzt wird's brenzlich: Mit dem Turboboost weicht Ihr auf Seilbahnen aus.



Im kalten Gebirge auf Extrasuche: Pläde abseils führen Euch zu lebenswichtigen Kristallschätzen.

bereitwillig Tips, Aufträge und Extras geben. Diese benötigt Ihr, um den leuchtenden Stern des Levelausgangs zu finden, der mit Teleporter-Rätseln, Schutzwänden und Fallen gut gesichert ist. Die finsternen Nendoroaner flitzen Euch auf Skiern über den Haufen und feuern mit Schleimkugel, Wurfstern und Raketenwerfer. Alle paar Welten hetzen sie sogar ein Mech- oder Drachenobermütz auf Euch. Dabei machen Euch

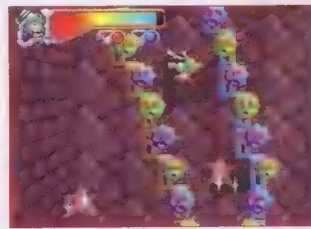
Physikspielereien wie sinkende Flöße und schwankende Klettergerüste zu schaffen. **oe**

Keine Angst von seltsamen 2D-Spielen: In "Mischief Makers" stellt Euch jeder Level vor neue Herausforderungen. Mal nützt Ihr in einem schwankenden Turm die Schräglage für gewagte Sprünge, mal verteidigt Ihr ein wackiges Floß gegen entemde Aliens. Eure Extras lassen sich dabei vielfältig einsetzen: Ihr balanciert auf fliegenden Raketen und reißt per Bauklotzmech Alien-Stützpunkte ein. Über Abwechslung und Motivation könnt Ihr Euch wahrlich nicht beschweren. Dafür sind Spezialeffekte rar. Schneegestöben und Flammenzungen beeindruckt nur an ausgesuchten Stellen. Anfängen tun sich allerdings mit der Jetpack-Steuerung schwer: Zum Glück ist sie jedoch erst in höheren Levels lebenswichtig. Glasklare Digigerausche und fröhliche Schunkelmelodien untermalen das ausgeflippte Abenteuer.

OLIVER EHRLICH



Nenrooaner im Anflug: Weicht dem Morgenstern mit geschickten Sprüngen aus.



Freier Fall im Stachelkäfig: Die glitzernden Sterne beamen Euch an eine andere Stelle im Labyrinth.



Wurfstern aus dem Sack: Bunte Kristalle mixt Ihr im Zauberbeutel zu Extrawaffen.

Andere Versionen

Es sind keine Umsetzungen geplant, den Importtest der japanischen Fassung "Yuke! Yuke! Trouble Makers" findet Ihr in MANIAC 9/97.

84%

SPIELSPASS

MISCHIEF MAKERS

PRESS START

TREASURE

HERSTELLER

ENIX

SYSTEM

1110 64

WIRKA-Preis

100 MARK

GRAFIK SOUND

78% 80%

Fröhliches Rätsel-Jump'n'Run mit interessanten Physik-Effekten und massig Sonderlevels. Nur an den Jetpack müßt Ihr Euch gewöhnen.



Riesenmechs und Wurmflöcher: "Silhouette Mirage" (MANIAC 12/97).





Midnight Run



kurrenten dicht am Aufpuff. Drei Kurse werden nacheinander befahren; und stets hängt Ihr am Limit, um die links unten eingeblendete Anzeige der

Wie den **CHRISTIAN BLENDL** Vorgänger "Road Rash" kann man auch "Midnight Run" grafisch kaum mit dem aufwendigen Arcade-Vorbild vergleichen. Etwas Spaß macht's trotzdem: Hier an einem Bus vorbei, da noch einen Biken geschluckt, und schon habt Ihr den Highscore. Leider "dreht" Ihr quasi per Pad die Landschaft um Euren Flitzer, realistisches Schlittern ist wegen der streng fixierten Position des Fahrzeugs nicht "drin". "Midnight Run" ist eine solide Umsetzung des Automaten ohne spektakuläre 32-Bit-Zugaben.

Leider sehen sich die drei Strecken wegen der konsequenten Nacht-Optik zum Verwechseln ähnlich. Zusätzliche Features wie Tuning oder neue Kurse wurden der Automaten-Umsetzung nicht gönnig.

PS Als "Road Fighter 2" (Unteritel) breitet Ihr auf städtischen Rundkursen mit Tempo 200 quer durch den brav dahinzuckelnden Zivilverkehr. Per halsbrecherischem Highspeed-Slalom vermeidet Ihr zeitraubende Stoßstangen-Reiniger und bleibt den drei Renn-Kon-

bereits überholten Fahrzeuge aufzustoßen. Jedes der vier verschiedenen lackierten Sportmodelle steht sowohl in der Standard- als auch in der getunten Version mit mächtigem Heckspoiler in der Garage. Für den simplen Arcade-Fahrspaß hat sich Konami die Analog-Unterstützung gespart, auch einen Saison-Modus gibt's nicht: Nachtfahrer interessiert lediglich der Highscore. *ch*



Nach einem kurzen Kameraschwenk auf das Startquartett geht's los: Entweder von außen (Mitte) oder aus dem Cockpit (rechts) setzt Ihr zum Überholen an.

Andere Versionen – Umsetzungen sind nicht geplant.

SPIELSPASS 55%

HERSTELLER
KONAMI

SYSTEM
PLAYSTATION

ZIRKA PREIS
100 MARK

GRAFIK SOUND
61% 52%

Vollgas und ab: Kompromißlos
simple Nachtraserlei ohne
Simulationsballast. Ein Turbo-
PS-Snack für zwischendurch.



Aus eins mach' drei: Kaum Unterschiede beim Kurs-Trio.

Hint Shop

Lösungssuche

Komplettlösungen mit Plänen
Tipp & Trick für fast alle
Computer- und Videospiele

Bestellannahme ist von montags bis freitags von 10 bis 18 Uhr. Ansonsten steht unser Anrufbeantworter für Sie bereit.

Adresse:
Am Hauptbahnhof 36
51503 Rösraht
Tel: 0222 222 222

Wir führen zu fast allen Spielen Komplettlösungen.
Fordern Sie die Gesamtlösung an.
Versandkosten (Inland)
Per Nachnahme nur 10,-
Per Vorkasse nur 4,-
(Ausland) Per Vorkasse nur 12,-

Sie finden uns auch im Internet <http://www.hintshop.com>

Distributor für die **Schweiz**
AHA CD-ROM Spiele - Postfach
Kornfeld OEG - Oberlorenz, 16

3662 Seftigen-Tel/Fax: 033/345700-1/-4 1100 Wien - Tel/Fax: 0222.689755-0/-1

Alle Lösungen inkl. Pläne, Hotline-Service und 24 Std. Service.
Pro Lösung nur 14,80 DM. Pro Sammelheft nur 19,80 DM.

7th Guest/ 11th Hour & C. Albion
Alone in the Dark 1-3 (SH)
Amber, Shiva III Chronom. Atlantis-Das sagenhafte Ab. Baphomet's Fluch 1 und 2 Betrayal in Antara BioForge Blade Runner (R.B.) Blazing Dragons Casper Chronicles of the Sword Command & Conquer "D", Evocation III Blown Aw. Dark Earth Dark Reign (R.B.) D.Schwarze Auge 1-3 (PS-) Bemonworld (R.B.) Diablo Dig, The Discworld 1 und 2 Dragon Lane 1 oder 2 Dungeon Master 1 oder 2 Earth 2140 Ectonova 1 oder 2 Elder Scrolls Daggerfall (R.B.) Excitebike 2555 A.D. Exhumed PC & PSX (R.B.) Fable Fade to Black Fallout (R.B.) Final Fantasy 7 (R.B.) Floyd and Yoodoo Kid Frankenstein-Through t.Eyes Gabriel Knight 1 und 2 Heaven 1 oder 2 (R.B.) Incubation Indiana Jones 3 und 4 Jagged Alliance 1 und 2 Jack O'Lantern Private Eye Jedi Knight Jewels of Oracle King's Quest 1 bis 7 (SH) KNOX Kyrodia 1 bis 3 (SH) Lands of Lore 1 oder 2 Last Express, The Legacy of Kain-Blood Omen Leisure Suit Larry 1-7 (SH) LightHouse Little Big Adventure 1 oder 2 Lost Vikings 2 (R.B.) Lovers' Sammelband (SH) Marica Mansion 1 und 2 MICE Monkey Island 1 bis 3 Montezuma-Fluch d. A. (R.B.) Myth, Warcraft, Lost Eden OldWorld-Abe's Odyssey (R.B.) Outlaw Overload Pandemonium (R.B.) Pentara Alce & Under Moon Photosynthesis 1 und 2 Police Quest: SWAT Realms of the Haunting Rebel Assault und Privateer Renaissance im Weltraum Resident Evil Riddle of Myster 1, 2 Ripper Riven-Siegel zu Myth (R.B.) Sam III Alce und Volgus Secrets of the Lazar Shadows of the Empire (R.B.) Skonorio Sherlock Holmes 1 und 2 Shivers 1 oder 2 Simon the Sorcerer 1 und 2 Spore Quest 1 bis 6 (SH) Stadt der verlorenen Kinder Star Trek Sammelband Star Trek -DS9- Hologramm Star Trek -Generations Star Trek -T.G.- "A" "U" "F" Stonekeep Sultana Swagman Tekken 3 & Battle Arena 1 2 The Nose (R.B.) Timegate Tomb Raider 1 Tomb Raider 2 (R.B.) Ultima 9 -Rings Warcraft 1 + 2 II Expan (SH) Wolfenstein Gebiete Wild Arms Wing Commander 3&4 (SH) Wizardry 6 und 7 Wizardry Adventure: Nemesis X-Com: Apocalypse (R.B.) Zak McKracken & the Alien Alliance

SH = Sammelheft
L.B. = in Buchhaltung

Ständig Neuheiten!
Händleranfragen erwünscht

Die Lösungen sind für PC, PlayStation, Saturn, Mac & Amiga

BAZOOKA GAMES

APOCALYPSE !
GOLDEN EYE !
METAL GEAR SOLID !
MDK !

SEGA SONY

AMC PACK 1 & 2	59,-	ALIEN TRILOGY	39,-
AMC 3	79,-	AUBRID FORCE	39,-
ANDRETTI RACING	49,-	BLOODY ROAR	99,-
BIOHAZARD DASH	79,-	BUSCHIDO BLADE	89,-
COMMAND & CONQUER	99,-	CRASH & COOT 2	89,-
DARIUS 2	39,-	COMMAND & C 2	99,-
DEAD OR ALIVE	99,-	COLONY WARS	79,-
DRAGON FORCE	89,-	DRACULA X	89,-
FIGHTING FORCE	89,-	FINAL FANTASY 7	99,-
FIGHTING VIPERS	19,-	INDEPENDENCE DAY	39,-
LAND STALKER 2	29,-	JET MOTO 2	89,-
NIGHTS	39,-	PANDEMONIUM 2	79,-
NIGHT WARRIORS	29,-	RECIDENT EVIL DC	69,-
PANZER DRAGON 2	39,-	STAR GLADIATOR	49,-
ROMANCE 3 KINGDOMS	49,-	TOBAL NO 1	29,-
VIRTUAL ON	39,-	TOMB RAIDER 2	89,-
VIRTUA FIGHTER 2	29,-		
WAR CRAFT 2	79,-		

N 64
Auch Lieferbar !!!
019 / 047 045 9

Annahmevoraussetzung: bezahlen für die entstandenen Lieferkosten pauschal 40,-. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Druckfehler, Preisänderung u. Irrtümer vorbehalten. Der Umtausch bei Nichtgefallen ist ausgeschlossen. 12p/2sek. Wir halten nicht für Inkompatibilität. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Bazooka: Zur Kastanie 9 35394 Rodgen

Netzwerk- fähig

Wie konnte der Test von "NHL 98" in MANIAC 12/98 nur so kurz geraten? Das ist ja fast kriminell! Ohne die sechsseitigen Tests in der PC-Presse hätte ich z.B. gar nichts vom Taktik-Menü erfahren. Gut hingegen fand ich die Vergrößerung des Last-Resort-Teils. Dem Leser Frank Weese (12/97) muß ich recht geben, auch von meinen Freunden wird sich keiner eine Konsole kaufen, solange diese nicht netzwerkfähig ist. Alleine machen mir die meisten Spiele einfach keinen Spaß. Ego-Shooter für die Playstation besitze ich nicht, auch "Golden Eye" kann meinen Multiplayer-Durst nicht ganz stillen. Daher mein Appell an die Hersteller: Bitte macht Eure nächste Generation netzwerkfähig! Auf der anderen Seite haben Konsolen natürlich auch Vorteile, denn während sich der PC z.B. bessere Grafik mit Hardware-Upgrades erkauft, wird im Konsolenbereich beeindruckend optimiert: "NHL 98", "FF 7", "V-Rally". Als Konsolendecke fliegt man nicht einfach aus dem Kundenkreis raus, wenn man sich mal keine Hardware-Upgrades leisten kann.

Lukas Kahwe Smith (via eMail)

Leistungs- sprünge

In Eurem Editorial von MANIAC 11/97 habt Ihr geschrieben, daß PC-Versionen optisch besser wirken als ihre Gegenstücke auf der Playstation. Das ist aber nicht die Schuld der Hersteller - Playstation und Saturn können mit den 32-MByte-RAM-Pentiums einfach nicht mehr mithalten. Dafür ist PC-Technologie aber auch entsprechend teuer, kompliziert und fehleranfällig. Vergeßt nicht, daß auch die Konsolen weiterentwickelt werden und große Leistungssprünge zu erwarten sind. Segas "Dural" und die "Playstation 2" werden wohl nicht gerade schwach auf der Brust sein. Wenn Nintendo verstärkt eine höhere Auflösung be- und die Konsole richtig ausnutzt, ist kaum ein grafischer Unterschied zu 3D-beschleunigten PC-Spielen zu sehen. Bisher kennen ich von "Diddy Kong Racing" nur Bildschirmfotos, die jedoch sehen grandios aus! Ich bin mir sicher, daß auf einem Highend-PC eine grafisch merklich bessere Umsetzung

nicht möglich wäre. Den von Euch erwähnten "Innovations-Zyklus" von vier Jahren würde ich befürworten. Ich persönlich hätte auch nichts gegen einen Drei-Jahres-Zyklus.

Jedenfalls wird es mal wieder Zeit für eine neue Konsolengeneration. Den Sega Dural werde ich mir zulegen, daß Sony mit der Playstation 2 noch zwei Jahre warten will, liegt mir hingegen schwer im Magen. Die Konsole ist doch schon Ende nächsten Jahres total veraltet!

Mark Tom

Die von Dir angeführten "Diddy Kong"-Bildschirmfotos (siehe Preview und IFA-Bericht in MANIAC 10/97) waren ein geschickter PR-Einfall von Nintendo: Sie zeigten echte Spielegrafiken, aber auf dem SGI-Entwicklungssystem gerendert und dadurch höher aufgelöst und gestochen scharf. Sorry, daß wir bei unserem Preview darauf nicht speziell hingewiesen haben. Wie das Spiel wirklich aussieht, zeigt unser Test in MANIAC 12/97.

Sinneswandel

Harte PC-Zahlen wie die Auflösung von 640x480 Pixeln im Vergleich zu den 256x224-Konsolenpunkten sprechen für den Computer. Allerdings liegt der Teufel im Detail: Wenn ein Spieler die PC-Umsetzung eines Konsolenspiels sieht und liest, daß sie eine Auflösung von 1024x768 Pixel nützt, wird er sich diese wohl kaufen. Erst daheim bemerkt er, daß sein P90 mit 16 MByte RAM die versprochene Frame-Rate von 30 Bildern nicht halten kann (etwa 10 bis 15 Bilder in der Sekunde), und daß seine Aktiv-Boxen nicht einmal die Klangfülle erreicht wie ein Saturn am Mono-TV der Großmutter. Standardmäßige Vorzüge des PCs (wie z.B. der enorme Festplattenspeicher) werden wiederum reduziert, da Programmierer sie nur schlampig nutzen. Einige Spielstände schlucken neun MByte, besitzen also den Umfang eines kompletten N64-Moduls! (...) Ich habe diese und ähnliche Erfahrungen mit "Wipe Out" und "Virtua Fighter Remix" gemacht, außerdem mit PC-only-Titeln wie "F1 GP" von Microprose. Um z.B. "Wipe Out" so flüssig wie auf einer PAL-Playstation zu spielen, mußte ich die Grafik auf Playstation-Auflösung herunterdrosseln, 50% der Texturen ausschalten und die Fernsicht reduzieren - dabei habe ich noch kein Wort über die bei fast allen Umsetzungen problematische Steuerung verloren. (...)



"Ace Combat 2"-Rendering von Matthias aus Suhl

Mit der Hoffnung auf einen baldigen Sinneswandel (Konsolen zum Spielen, der PC zum Arbeiten) verabschiedete ich mich.

Kent Alkan, Hundsangen

"Plug & Play": Das unerfüllte Microsoft-Versprechen ist bei Nintendo und Sega schon seit Jahrzehnten Realität. Das ist der Grund, wieso MANIACs sich zwar brennend für PCs interessieren, ein von Konsole auf Win '95 umgesetztes Spiel aber nur unter Zwang anrühren - selbst wenn eine SVGA-Traumauflösung versprochen wird.

Uncut?

Will Capcom uns abzocken? Seht Ihr im Vorspann des "Directors Cut" von "Resident Evil" einen Unterschied zur bekannten PAL-Version? Ich nicht! Dieselben Cuts wie in der PAL-Fassung - das kann doch nicht wahr sein. 130 Mark zum Fenster bzw. in Capcoms Rachen geschmissen. Doch genauere Untersuchungen des Covers ergaben zweifelsfrei: "The complete uncut and uncensored Cinemas". Ich komme mir ziemlich verä...t vor und bin bestimmt nicht der einzige, dem das stinkt. Vielleicht verlange ich mein Geld zurück: Ein Hersteller kann doch nicht einfach etwas auf's Cover schreiben, was dann gar nicht stimmt. Voreerst werde ich mir kein Spiel von Capcom mehr kaufen.

Markus Karch, Offenbach

In der angeblich unzensurierten Fassung von "Resident Evil DC" (US) wurde die Introsequenz im Vergleich zur Japan-Version stark geschnitten. Ich kann mir nicht vorstellen, daß das in der deutschen Fassung anders ist... Natürlich habe ich mir den Directors Cut nicht wegen des wunderbaren Intro gekauft, aber von der groß angekündigten Uncut-Version kann ich doch wirklich eine ungeschnittene Fassung erwarten!

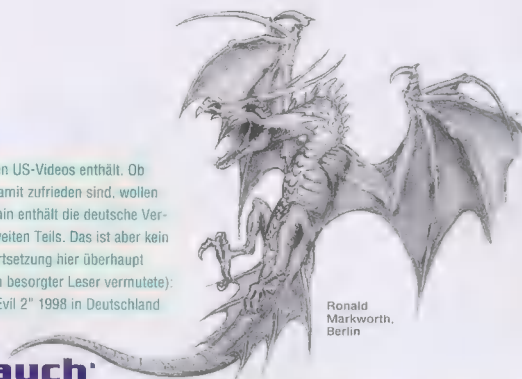
Alexander Wnuck, Bochum

"Uncut & Uncensored": Die Werbung auf dem amerikanischen Cover von "Resident Evil DC" ist wirklich ziemlich frech und rechtlich wahrscheinlich problematisch. Schade, daß gerade ein Traditions-hersteller wie Capcom in Sachen "Hype ohne Grundlage" neue Wege beschreitet. Virgin ist für Capcoms Vertrieb und Marketing in Deutschland zuständig und versprach gegenüber MANIAC, daß die PAL-Version die japanischen und



Onur, 1997

nicht die verstümmelten US-Versionen enthält. Ob "Resident Evil"-Fans damit zufrieden sind, wollen wir bezweifeln, immerhin enthält die deutsche Version kein Demo des zweiten Teils. Das ist aber kein Indiz dafür, daß die Fortsetzung hier überhaupt nicht erscheint (wie ein besorgter Leser vermutete): Virgin wird "Resident Evil 2" 1998 in Deutschland ausliefern.



Ronald Markworth, Berlin

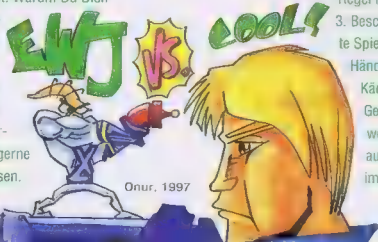
Brauch' ich nicht!

Bevor ich loslege, will ich ein Statement abgeben: Die MANIAC ist die einzige vernünftige, professionelle...(!) Mich beunruhigt jedoch, daß die Videospieler zwar immer älter werden, die MANIAC die Erwachsenen aber immer weniger anspricht. Bei Euren Features ist das schon lange so: Ich hätte auf einen N64-gegen-Playstation-Vergleich verzichtet, ebenso auf die Liste aller Playstation-Spiele. Solche Anfänger-Features fordern doch die Leute geradezu auf, Gelegenheitsleser zu werden. Aber das ist jetzt nicht der Punkt.

Weiter geht's mit den Tips, die mir in der ursprünglichen Form noch gefallen haben, obwohl ich eigentlich nicht schummle. Wie kann man an einem Spiel Spaß haben, wenn man unbesiegtbar ist und nicht verlieren kann? Die Komplettlösungen interessieren mich noch weniger. Modelisten und ähnliches gibt's außerdem auch anderswo zu kaufen. Der übermächtige Tipsteil, ein Nerventöter an 08/15-Spielmagazinen jetzt also auch in der MANIAC! Ebenso die XXL-Test, die einen förmlich mit Skizzen und Zusatzkästchen erschlagen. Ich brauche keine Erklärung der Steuerung, weil die sowieso in der Anleitung steht. Der Prozentsatz des MANIAC-Inhalts, der mich interessiert, nimmt mit jeder Ausgabe ab. Ihr werdet dem Rest der Zeitschriften immer ähnlicher. Mit der "PC-Xtreme" wolltet Ihr ein Magazin für Erwachsene machen, wieso behandelt Ihr Eure Videospieler anders?

Paschal Armoutsis, Stuttgart (via MANIAC-Forum)

Die von Dir kritisierten "Anfänger-Features" dienen dazu, unerfahrene Spieler zu beraten und ihnen beim Einstieg in das Hobby zu helfen, enthalten aber auch massig Informationen für erfahrene Zocker. Auch Stammleser wie Du sollten eine Bestandsaufnahme (wie z.B. die eifertige Kuberaufnahme in diesem Heft) nicht einfach überblättern. Tips und Player's Guides braucht man, oder man braucht sie nicht, da hast Du recht. Warum Du Dich über die Erweiterung ärgerst, verstehen wir jedoch nicht, schließlich haben wir Tipsteil und Heftumfang vergrößert ohne unseren Preis zu erhöhen. Das "anderswo kaufen" wollen wir jedem Leser ersparen – ohne daß alle, die nicht gerne schummeln, dafür berappen müssen.



Onur, 1997

Konsolen-Larry

Ich bin ein großer Fan der PC-Spiele mit "Leisure Suit Larry". Der Typ ist echt cool, auch wenn er keine Frau abbekommt! Da ich leider selber keinen Computer habe, würde ich gerne wissen, ob eine Umsetzung für die Playstation geplant ist. Auch der Erscheinungstermin von "Discworld 2" würde mich interessieren. Christian Seipold, Rostock/Eimenhorst

Sorry Christian, der Sierra-Loser Larry bleibt auch in Zukunft eine reine PC-Erscheinung. Umsetzungen seiner Abenteuer sind weder für die Playstation, noch für Saturn oder N64 geplant. Dafür müßte sich das Playstation-"Discworld 2" bereits in den Läden befinden, wenn Du diese Zeilen liest. Zum Schluß zitieren wir noch aus dem dreiseitigen Fragenkatalog von Jürgen Krause aus Eppelheim.

Durch das neue Indizierungsgesetz soll es nicht mehr möglich sein, inhaltlich identische Umsetzungen eines indizierten Spiels zu veröffentlichen.

1. Wird es in Deutschland keine Ego-Shooter mehr geben (zitter)?
2. Darf der Spielevertrieb indizierte Spiele noch an den Handel weitergeben?
3. Wie sieht's mit bechlagnahmen Titeln und deren Import aus? (...)

Als Fan alter Videospiele erinnere ich mich nur noch schwach an den 80er-Jahre-Automaten "Cliffhanger".

1. Gibt's eine Umsetzung für irgendein System?
2. Welche Konsole hat die originalgetreuesten Versionen von "Donkey Kong", "Moon Patrol", "Peng"...

Jürgen Krause

Für die Playstation gibt's die meisten Oldie-Konvertierungen, alte Sega-Spiele wie "Peng" findest Du aber nur auf dem Saturn. "Cliffhanger", ein Laserdisc-Automat von 1983, wurde niemals umgesetzt. Zu Deinen Index-Fragen: 1. Dank wagemutiger Importeure und schnellen Durchverkäufen der Vertriebe wird's Ego-Shooter auch weiterhin geben.

2. Ja – aber indizierte Spiele will der Handel in der Regel nicht.

3. Beschlagnahmen-Spiele bringen Händler und Käufer vor's Gericht – auch wenn Ihr sie aus Kenia importiert.

IMPRESSUM

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi) gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Christian Blendl (cb), Oliver Ehrle (oe), Andreas Knauf (ak), Tobias Hartlehnert (th), Freie Mitarbeiter: Michael Kim (mk), Andreas Ulrich (au), Ulrich Steppberger (us)
Digitale Fotografie: Olympus C-800L

Die Redaktion erreichen Sie unter
Telefon (0 82 33) 74 01-0 / Telefax (0 82 33) 74 01-17
MANIAC online: www.logon.de/maniac

Layout: Andrea Danzer, Daniel Wagner
Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelmotiv: "Bloody Roar", © Hudson Soft
Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSDP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17

Anzeigenverteilung: Axel Chalupsky
Telefon & Fax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderen Stellen zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MANIAC oder an anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich
Einzelverkaufspreis: 5,90 DM
Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 59,90 DM
Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0
Lithographie: Kreuzeder & Partner, 86150 Augsburg
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf/Salzburg

Urheberrecht: Alle in MANIAC veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzung und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktion gleich welcher Art, ob Fotokopie, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen o.ä., ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, wenn in MANIAC unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© 1997 Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH

Anschrift: Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Geschäftsführung: Martin Gaksch, Andreas Knauf
Umweltschutz: MANIAC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

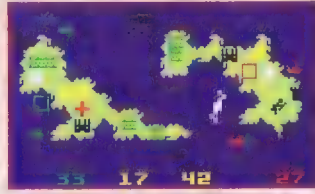
Import-Testmuster für Playstation und Saturn von
Spielegroßhandel DYNATEX (www.dynatex.de)
Händleranfragen Telefon (02 31) 55 75 00-0
Fax (02 31) 55 75 00 29

INSERENTEN

2nd2none	103
ACME	63
aRJay	91
Bazooka Games	125
BMG Interactive	31,55
Codemasters	4
Cybergames	103
Funtronnix	113
Game II	105
Game Shop	107
Game Store	119
Games Point	93
GPress	113
Grobis Gameshop	115
GT Elektronik	115
GT Interactive	39
Hasbro Interactive	12,13
Hint Shop	125
Jöllennebeck	111
Line Edition	113
Mega Game Point	123
Metropolis	97
MLC	109
Modern Media	117
Psychosis	11,53;59,4;US
Ruefach	27
Running Games	66
Softgold	47,56,57,60,61
Sony	23,35
Space Videospiele	107
Spielraum	107
Test & Take	107
Theo Kranz	www.logon.de/kranz 64,65
Tradelink	123
TV-Games	115
Ubi Soft	19,3;US
UFO Games	113
Virgin	2;US,3,4,2,4,3,49
Wolf R. Groß	123
World of Games	109
Zapp Games	91

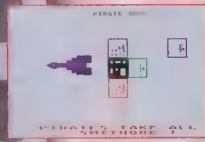
STRATEGIE

"I WILL NOT OBEY ONE SUCH AS YOU!" (BANDIT KINGS OF ANCIENT CHINA, KOEI, 1990)



Das erste Konsolen-Strategiespiel: Mattels "Utopia" (Intellivision) ist eine Mischung aus Wirtschaftssimulation und politischem Machtpoker.

Digitale Sandkastenspiele gibt's ebenso lange wie Adventures, Shoot'em-Ups und Bildschirm-Puzzles. Nachdem amerikanische Informatik-Pioniere die ersten Strategiespiele Ende der 70er-Jahre auf Universitätsrechnern realisierten, begannen Firmen wie Strategic Simulations Inc. (SSI) und die Software-Abteilung des Brettspielgiganten Avalon Hill mit der Herstellung von Heimumsetzungen für Atari 800, Apple 2 und C-64. Die Computer-Fans der frühen 80er-Jahre waren von historischen Konfliktsimulationen begeistert, doch die Videospielegemeinde bekam Titel wie "Panzer Grenadier" und "Computer Ambush" nie zu Gesicht. Es gab zwar sogar Rollenspiele für die Konsolen VCS, Colecovision und Intellivision, doch an militärische Simulationen wagte sich kein Programmierer. Einzige Ausnahme: Die Designer bei Mattel tüftelten im Gegensatz zu den Atari-Kollegen nicht nur an Action-Titeln, sondern auch an komplexeren text- und zahlenintensiven Spielen. So erfand Don Daglow 1981 mit "Utopia" das erste Konsolen-Strategiespiel: Als Herrscher über eine Insel kümmert sich der Spieler um sein Volk, baut Krankenhäuser und Kanonenboote, erntet, produziert und kämpft. Mit den Panzergefechten von SSI und Avalon Hill hat das innovative "Utopia" kaum Gemeinsamkeiten, stattdessen nimmt es strategische Ressourcen-Manager wie "Sim City" und "Civilization" vorweg. Wie die meisten Stra-



"M.U.L.E." und "Archon", die beiden ersten Electronic-Arts-Spiele, erschienen Ende der 80er-Jahre auch für das NES.

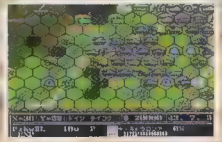
IN MEMORIAM



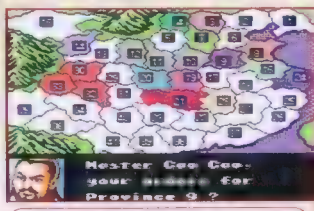
Daisenryaku (Systemsoft, 1985)

Das einzige Spiel des japanischen Software-Herstellers Systemsoft wuchs ab 1988 zu einer Multiformat-Offensive der modernen Waffen an: Bothe brachte 1988 die erste NES-, Hiro drei Jahre später eine Game-Boy-Umsetzung (Bild oben).

Sega simulierte schließlich auf Basis der Spielmechanik die Truppenbewegungen des zweiten Weltkriegs – der "Advanced Military Commander" ist das bis heute beste rundenbasierte Strategiespiel der Welt (rechts). Auch für Super Nintendo und PC-Engine erschienen mehrere "Daisenryaku"-Umsetzungen, die aber im Gegensatz zum Mega-Drive-Modul mit modernsten Waffen und ohne realen historischen Bezug daherkamen.



KONSOLE	Mega Drive	JAHR	1991	WERTUNG	*****
BEMERKUNG	Komplex, aber benutzerfreundlich: Sega-eigene "Daisenryaku"-Weiterentwicklung für das Mega Drive.				



Ab 1988 für alle Nintendo-Konsolen: "Romance of the 3 Kingdoms" und andere Historien-Schinken von Koei.

ategiespiele der 80er-Jahre wurde der Machtpoker nicht nur gegen die CPU, sondern auch gegen einen Mitspieler ausgetragen – der mickrigen Künstlichen Intelligenz von vier KByte war ein menschlicher Geist vorzuziehen. Ein anderes Spiel mit wirtschaftlicher Komponente wurde für den Heimcomputer entwickelt und debütierte (sieben Jahre später) auch auf dem NES: "M.U.L.E.", eines der ersten vier Spiele von Electronic Arts, verband freundliche Cartoon-Grafik mit Science-fiction-Story und Berghau-Spielprinzip. Zusammen mit "Archon", der genialen Mischung aus Schach, Fantasy-Strategie und Action-Duellen, begründete "M.U.L.E." den Ruhm des späteren Software-Giganten. Auch "Archon" wurde mit Verspätung umgesetzt: 1989 vermarktete EA die NES-Version in den USA.

1985 standen dem einsamen Konsolen-"Utopia" bereits über hundert militärische Feldzüge gegenüber, denn

auch in England brüteten die Programmierer über der Strategiespielmaterie. Den US-Vorbildern stellten sie eigene, höchst originelle Konzepte gegenüber. Erwähnenswert ist "Lords of Midnight" von Mike Singleton, das Armee-Bewegungen durch eine räumlich dargestellte Fantasy-Landschaft simulierte. Leider wurde die faszinierende und bis heute einzigartige Mischung aus Rollen- und Strategiespiel niemals für eine Konsole umgesetzt. Auch die japanischen Hersteller orientierten sich zu Beginn an ernsthaften US-Konflikten auf Hex-Terrain: Die sechseckigen (griechisch: "hex") Felder sind akademischen Tabletop-Simulation entnommen und eignen sich besser für die Truppenbewegung als Rechtecke. Auf Basis amerikanischer Vorbilder programmierte

Nolan Bushnell veröffentlicht "Pong", den "Computer Space"-Automaten, das erste kommerziell vermarktete Videospiel.

Nolan Bushnell schreibt "Pong", Magnavox veröffentlicht die erste Videospielekonsole der Welt, das "Odyssey".

Mark Baldwin schreibt auf einem Universitäts-Rechner "Empire" – das erste Computer-Strategiespiel.

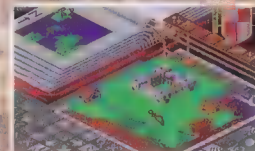
Das Mattel Intellivision erscheint.



"Space War", das erste Computerspiel, entsteht 1962 an Massachusetts Institute of Technology (MIT).

CLASSIC RETRAY

IN MEMORIAM



Populous (Bullfrog/EA, 1988)

Der Echtzeit-Pionier von Peter Molyneux ist benutzerfreundlich, spannend und hochorigi-nell: Statt General oder König seid Ihr Gott. Eure Anhänger wuseln als putzige Sprites über isometrisch dargestellte Inselgruppen. Seid fruchtbar und mehret Euch: Es entstehen Dörfer und Metropolen; mit einem Tastendruck entfacht Ihr Vulkane und Erdbeben, um Eure Anhänger gegen den feindlichen Stamm zu verteidigen. Eure stärkste Waffe: Kreuzritter in schimmernder Rüstung, die gegnerische Siedlungen mit Feuer und Schwert vernichten. Der dritte Teil erscheint in Kürze für die Playstation und den PC.

KONSOLE MD, SNES **JAHR** 1991 **WERTUNG** * * * *

BEMERKUNG Maus-Unterstützung und Zweispiel-Modus fehlen gegenüber dem Computer-Original, dafür enthält die Nintendo-Version zusätzliche Grafikeffekte. Für Joypad-Strategien sind SNES Version empfehlenswert.

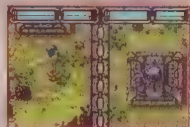
Systemsoft "Daisenryaku" – der Konflikt mit Waffen des 20. Jahrhunderts ent-wickelte sich zur größten Strategiespiel-serie der Welt.

Ende der 80er-Jahre wird Strategie auch auf Konsolen zu Allgemeingut: In Japan schickt Hudson die Joypad-Könner mit "Nectaris" zur Sternenfront (der Klassiker erscheint 1998 auch für die Playstation), schon zwei Jahre zuvor kombinierte NCS Truppenführung und Fantasy-Rollen-spiel: Ihre Heldenschlacht "Emblem of Gaia" legte den Grundstock zu

Nintendos "Fire Emblem" und dem haus-eigenen "Lung Risser". Diese Fantasy-Feldzüge prägten spätere Konsolen-Kriege: Statt ganzen Armeen komman-diert Ihr individuelle Helden, die sich zum Duell auf einem speziellen Kampf-bildschirm treffen. Siege werden mit Erfahrungspunkten, Gold und magischen Waffen belohnt, eine dramatische Hand-lung verbindet die Schlachten. Gegen die digitalen Sagen behaupteten sich in Japan nur die Spiele von Koei, die Herrscher und Heerführer der fernöst-lichen Geschichte in ein Geflecht aus

Politik, Wirtschaft und Diplomatie ein-banden. Großtaten vollzogen sich bei Koei auf einer "Risiko"-ähnlichen Über-sichtskarte mit Provinzen in den Farben des jeweiligen Herrschers. Treffen zwei Armeen zusammen, wird ein Hexfeld-plan der Provinz ausgerollt und zugwei-se vorgerückt. Diese Strategiesimulatio-nen auf zwei Befehlsebenen (Politik und Truppenführung) erschienen für alle Konsolen von Game Boy bis Playstation. Hexfeld-Offensiven, Fantasy-Feldzüge und fernöstlicher Machtpoker – damit sind die wichtigsten Strategiearten un-missen. Daneben beschreiten nur die Res-sourcen-Manager eigene Wege: Während zivile Spiele wie "Sim City" nicht zu u-serem Thema gehören, berührt eine Ge-schichtssimulation wie "Civilization" oder galaktischer Rohstoff-Poker à la "Full Metal Planet" und "Utopia" das Terrain reinrassiger Militärsimulationen. Aus die-sen Ressourcen-Managern entstanden die aktuellen Echtzeitschlachten mit wuselnden Mechs, Panzern und Orks, bei de-nen Ihr hektisch von einer Etappe zur nächsten klickt. Doch "Command & Con-quer" und "Z" sind Kinder der 32-Bit-Ge-neration – und haben auf dieser Doppel-seite deshalb nichts zu suchen. *ui*

Man kann sie lieben oder hassen: Am Echtzeit-Ablauf mo-derner US-Strate-giespiele scheiden sich die Strategen-gelster. Doch schon bevor Westwood & Co. die hektischen Point'n'Click-Feldzüge weltweit etablierten, experi-

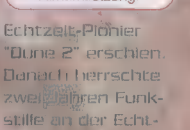


Echtzeitschlacht für einen oder zwei Spieler gleichzeitig: "Herzog 2" auf dem Mega Drive.

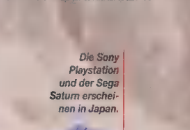
mentierten japani-sche Designer mit der Spielmech-anik. Der "Thundervogel". Entwickler Techno-soft veröffentlichte seine Mechschlacht "Herzog 2", schon 1989, also drei Jahre bevor der amerikanische



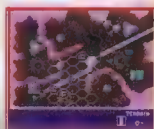
Mit "Dune 2" (Bild oben) machten West-wood und Virgin das Echtzeit-Genre welt-weit bekannt. "C&C" (unten) ist ein direkter Nachfolger dieser Filmumsetzung.



Echtzeit-Pionier "Dune 2" erschien. Danach herrschte zwei-jährigen Funk-stille an der Echt-zeitfront, bevor "C&C" und "Warcraft II" den aktuellen Boom auslösten.



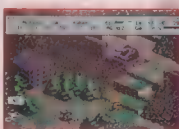
Die Sony Playstation und der Sega Saturn erschei-nen in Japan.



Hudsons Klassiker "Nectaris" prägte u.a. die deutsche "Battle Isle"-Serie (PC).



16-Bit-Strategie-spielschema: Von der Oberwelt (hier Ninten-dos "Fire Emblem")...



...auf die taktische Karte (hier isometrisches Schlachtfeld aus "Front Mission")...



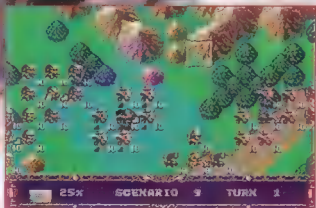
...und (sobald Trup-pen zusammenrum-pein) ins individuelle Duell ("Shining Force").

Shining Force (Sega, 1992)

Noch stärker als der "Lungrisser" von NCS verläßt sich Segas "Shining Force"-Saga auf Elemente und Ideen des Fantasy-Rollenspiels. Zwischen den Schlachten mit bis zwölf eigenen Helden wird eingekauft (siehe Bild rechts), ge-plaudert und gereist, in der Schlacht dann ge-zaubert, geheilt und mächtig zugeordnet. Edle Benutzerführung mit Icons und Menüs, viele taktische Möglichkeiten und überraschende Wendungen in der Handlung verbinden sich zu einem überaus-vergnüglichen Fantasy-Abenteuer für Sega-Heerführer, die auf Zahlenkolonnen und komplexes Schlachtfeldwerk verzichten können. Erfreulich: Beide "Shining Force"-Module erschien-en in PAL-Versionen auch in englischer Sprache. Außerdem gibt's "Shining Force CD", das zwei Fassungen, die ursprünglich für das Handheld "Game Gear" entstanden, auf einer Mega-CD-Scheibe zusammenpackt.

KONSOLE Mega Drive **JAHR** 1992 **WERTUNG** * * * *

BEMERKUNG Einsteigerfreundlich, komfortabel und grafisch hübsch inszeniert: Segas exklusive Strategiespielserie.



Das beste Fantasy-Strategie-spiel der frühen 90er-Jahre: "Lungrisser" für Mega Drive, PC-Engine und Super NES.



Das NES erscheint in Japan.

Das Computer-Spiel "Daisenryaku" verbindet Strategie mit Rollenspielen in einer 3D-Landschaft.

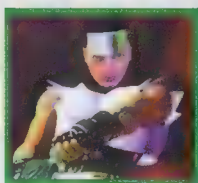
"Romance of the Three Kingdoms" & "Nobunaga" & Co. in aus-gezeichneten Serien verbindet Koei den Wirtschaft und Politik, Geschichte und fantastische Legenden.

Ein großes Jahr für Strategie-spieler: In den USA erscheint "Sim City", in Japan "Nectaris" und "Herzog 2", die Echtzeit-Schlacht für das Mega Drive, das dort ebenfalls debütiert.

Das Super Nintendo erscheint in Japan. Für das NES veröffentlicht Nintendo die Strategie-Rollenspiel "Civilization". Japaner kämpfen mit den Ritten des "Lungrisser".

Sega schlägt mit "Shining Force" ein neues Fantasy-Kriegspiel auf, US-Entwickler Westwood entwirft den Wüstenkrieg: Mit "Dune 2" beginnt der Echtzeit-siegessus.

"Utopia" für das Intellivision ist der Management- und Strategie-Vorfürer zu "Sim City" & Co.



Habt Ihr schon Euer Weihnachtsgeld in der Tasche? Der eilige Herbst deutet auf einen gnadenlosen Winter hin – dementsprechend werde ich mich allabendlich mit einem riesigen Karton Spiele vor das Surround-Equipment pflanzen und die lädierten Prügelfinger für meinen "Most Wanted"-Titel "Tekken 3" warmspielen. Wer den Wintersport ebenso meldet wie ich, findet in dieser MANIAC Topspiele für kalte Wintertage: Rollenspiele und Action-Adventures haben diesen Monat in den Kleinanzeigen Hochkonjunktur. Euer Olli

SUCHE

NINTENDO

Spieleprofis im Raum Wiesbaden!
Wer auf Zocksessions Lust hat, meldet sich bitte bei mir. Zur Zeit bevorzugt: 007 (Defeat Baron Samedi?), Windjammers, SF2 (die Nr.1) & diverse indizierte Games.
Tel. 0611/520782

Nintendo Game ■ Watch LCD-Spiele gesucht! Verkaufte Spiele & Hardware für Atari Jaguar, 7800, 5200, 2600, Intellivision, Colecovision & Vectrex.
Tel. 02156/77827

Game Boy-Spiele: R-Type2, Sagaia, Ms. Pac Man, Contra, Pang, Dig Dug, Centipede, Millipede, Burger Time Deluxe, Parasol Stars, Looney Tunes, Streetfighter2 sowie Playstation- & Saturn-Spiele.
Peter Rohr, Nauplaistr.19, 81547 München.

Dringend für N64 die amerikanische Version eines Prügelspiels mit glänzendem Titel.
Tel. 02131/49066 (David)

Tauschpartner für N64-Spiele, biete Mario64, Turok, Starfox (alle us). Suche Blast Corps & sonstige. Na, interessiert? Dann ruf' mich an:
Tel. 06733/6228

Tausche Mario Kart64 gegen Turok (uk) oder ISS64!
Tel. 04931/4703 (Jan)

PLAYSTATION

PSX: Nightmare Creatures, Front Mission, War Gods, Rockman X4, Tomb Raider2, Marvel Super Heroes, Fighting Force, Langrisser, Breath of Fire3, Tekken3... Saturn: Sakura Wars, Greatest Nine, X-Mas Nights (10 DM) u.v.m.
Tel. 0251/212846

Tausche PS- ■ N64-Spiele! Habe und suche aktuelle PAL-Games. Verkäufe oder tausche gegen Spiele: Komplettsammlungen von MANIAC oder Next Level.
Tel. 07354/1487 (ab 17 Uhr)

Stop! Suche Neuheiten, Konsolen ■ Zubehör für Sony PSX, SNES, GB, NES usw. Suche auch N64-Titel Wardogs, Golden Eye & Bomberman u.a. Meldet Euch bitte unter: Tel. 0641/970436 (Monika)

Kaufe oder tausche Crash Bandicoot & Pandemonium, biete dafür AIV (A-Train), Vandal Hearts, NBA Jam, Porsche, Magic Carpet und andere an.
Tel. 03592/34440 (abends, Michael)

Multi PSX + RGB-Kabel + Pad + Memory Card (ohne Spiel) für bis zu 280 DM! Suche Spiele: Legacy of Kain dt, Final Fantasy7 dt, Beyond the Beyond us, Wild Arms us, Ogre Battle us je zu 50-80 DM.
Tel. 0721/689689 (Bernd)

Immer Spiele für Playstation und Nintendo 64 zu fairen Preisen oder im Tausch gegen meine Spiele (40 ■ PS / 5 ■ N64) gesucht. Suche auch GB-Spiele. Ruft schnell an und macht Eure Angebote:
Tel. 030/34706700

Günstige Sony PS und Spiel, Game Boy und Spiele, Nintendo 64 und Spiele. Kaufe auch komplette Sammlungen oder einzeln, auch NES und Spiele. Angebote erwünscht unter:
Tel. 0561/8701586 (Monika)

Tauschpartner für PSX-Games! Habe A. Power Soccer, Contra, Jetridr, Warhawk, Exhumed, V-Rally, Ballerspiel. Suche außerdem "Racing Wheel" und "Light Blaster".
Tel. 06182/24047 (ab 18 Uhr, Oli)

EXOTEN

Dringend gesucht: Neo Geo CD-Spiel Turt Master. Bitte meldet Euch unter: Tel. 0421/459500

Dringend Neo Geo-Module: Baseballstars2 ■ Windjammers (us), zahle Höchstpreise!!!
Tel. 06267/92070 (Carsten, 7-16 Uhr) oder
Tel. 0171/4570622 (ab 16 Uhr)

SONSTIGES

Game Boy Pocket ohne Spiel, normalen GB, sämtliche Lynx-Spiele, Nomad und Multimega + Zubehör.
Tel. 0351/4126758 (Peter) oder 113022.13@compuserve.com

Suche Automatenplatten: Donkey Kong & Junior, Popeye, Roc'n Rope, Zaxxon, Gryuss, Burger Time, Lady Bug, Pooyan, Carnival, Pengo, Donkey Kong3, Spy Hunter, Tapper, Moon Cresta, Junior Pac-Man, Tutankham, Jungle King.
Peter Rohr, Neuplaistr.19, 81547 München.

Der Atari-Automat "Paperboy" (1983A) wurde für fast alle gängigen Konsolen und Computer umgesetzt (im Bild NES). Vom BMX-Rad werft ihr Zeitungen in Vorgärten und weicht fieseln Katern aus. Die Heimversionen boten jedoch nur mittelmaßigen Spielspaß, die Fortsetzung von Mindscape ebenso. Momentan basteln die Engländer ■ der Nintendo-G4-Version "Paperboy 64".

(Ver)kaufe ■ tausche Spiele und Konsolen für alle möglichen Systeme. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen, habe noch Spiele für Coleco, Atari2600, 7800, Philips, PC-Engine u.s.w.
Tel. 089/1403732

Importspele für Nintendo ■ sowie Spiele für 3DO & Jaguar. Evtl. auch Tausch. Tel. 0761/25136 oder
Tel. 0171/6935880 (ab 18 Uhr)

Zahle 10 DM für jedes Spiel für NES, Game Boy, Mega Drive und Game Gear. Kaufe auch Konsolen und Zubehör für andere Systeme.
Tel. 05621/2231

Spiele für Philips G7000, Atari2600 ■ Vectrex gesucht. Suche auch Neo Geo-Module, Joyboard, Memory Card sowie Automatenplatten.
Tel. 02156/77827

Ich suche dringend **gute RPGs** für die Sony Playstation oder den Game Boy. Alles in dt oder us, kein jp! Angebote an Bernd Standhaft, Am Kohlhaag3, 65207 Wiesbaden.

VERKAUFE

NINTENDO

SNES + 11 Spiele + Adapter (Flashback, DKC1, Castlevania4, Shadowrun, Legend of Zelda, Harry's Adventure, Streetfighter2, Turtles in Time, Pagemaster, Zombies, Pitowings, Mario World) für nur 500 DM.
Tel. 06775/9529 (ab 18 Uhr)

Starfox64 95 DM, Blast Corps 80 DM, International Superstar Soccer64 95 DM, Mario Kart64 70 DM. Alle Preise inkl. Porto & NN! Alles PAL und in Topzustand.
Tel. 0721/502735 (ab 16:30 Uhr, Adrian)

N64 PAL + 2 Pads + Mario + Waverace für 399 DM, auch mit SoE für nur 449 DM. Spiele und Konsol sind auch einzeln erhältlich.
Tel. 030/8822142 (Philipp)

Nintendo64-Spiele: Blast Corps 80 DM, Goldeneye us + Adapter 170 DM, Waverace 60 DM. Saturn-Spiel Clockwork Knight1/2 zusammen 100 DM. Suche Resident Evil2-Demo, Ballerspiel für Saturn. Verkäufe für PSX cooles Prügelspiel.
Tel. 07161/40951

Nintendo64 us + RGB-Umbau + RGB-Kabel + dt. Netzteil + Pad für nur 439 DM. JP-Spiele spielbar, ca. 8 Wochen alt, 1-A-Zustand, Komplettpreis! Turok us 109 DM, Waverace64 dt 59 DM, glänzendes Prügelspiel dt 109 DM, Memory Card Plus (mit LED) 39 DM.
Tel. 07262/7782

Nintendo64 + Antennenkabel + Controller + International Superstar Soccer64 + Mario64 (1 Monat alt) für VB 420 DM. Einzeln: Antennenkabel 30 DM, Mario 50 DM, ISS 90 DM, CP 20 DM, N64 230 DM (alles VB!).
Tel. 05631/4696

(Ver)kaufe ständig Konsolen, Spiele & Zubehör für Sony PS, N64, SNES und Game Boy. Ich bezahle faire Preise für Eure Ware und suche vorrangig Neuheiten. Ruft an unter:
Tel. 09603/1764 (Check it out!)

Dringend gesucht: Neuheiten, Konsolen, Zubehör & Sammlungen für Sony PSX, N64, SNES, GB, Saturn etc. Suche ganz besonders Super Bomberman64 für N64. Einfach anrufen unter:
Tel. 0641/970424 (Kirsten)

(Ver)kaufe & tausche Spiele & Konsolen für alle Systeme. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen, habe noch Spiele für Oldie-Konsolen, z.B. PC-Engine, Atari2600, 7800, Coleco u.s.w.
Tel. 089/1403732

Wer verkauft mir seine **Playstation** mit oder ohne Spiele, Spiele auch einzeln? Suche auch SNES oder N64, sowie Game Boy und NES. Möglichst günstig, kaufe auch komplette Sammlungen! Ruft an:
Tel. 05543/592

N64-Spiel Turok (deutsche Version) 100 DM. R. Forelle, 40721 Hilden.
Tel. 02103/88367

Hexen64 und anderes 3D-Ballerspiel für 110 DM (beide us). Super Mario64 64 DM, Bomberman 149 DM, Suche Mario64 us und Mario Kart 64. Tel. 0341/9805612

SNES-Spiele: Paperboy2 30 DM, Super Mario World 30 DM, Tiny Toons: Bust's Loose 30 DM, Super Game Boy 37 DM.
Tel. 0228/374919 (Alex aus Bonn)

SNES-US-Konsole + Final Fantasy3 + Brannlord + Chronotrigger + Super Mario RPG + Brandish + Dragon View + Spike McFang + King Arthur + New Horizons (alle us) komplett für 500 DM. Tel. 07364/6594

Turok PAL uncut 100 DM. Prügel-spiel + Gamesguide mit allen Moves für alle Teile, Mangas & SNES-Spiele, Final Fantasy!
Tel. 0221/6801871

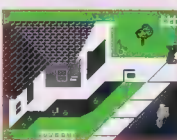
Nintendo64 + 2 Pads + Mario Kart + Waverace + Pad + Mario-Spiele-berater + 8 Nintendo-Magazine (alles originalverpackt) für VB 420 DM.
Tel. 0172/3229833

Mario Kart64 70 DM, Blast Corps 90 DM, Waverace 65 DM. Tausche auch gegen Extreme G, Goldeneye.
Tel. 02161/897904

Arcana us, Boxing Legends us, Earth Defence Force us, Magic Sword us, Wings2 us, Actionspies us je 55 DM. Donkey Kong Country, F1, Humans, Mystic Quest, Super Conflict, Super Pinball je 65 DM inkl. Porto.
Tel./Fax 030/6258637

SNES + Multitap + 3 Pads + AV-Kabel + SMW + SMK + Zelda + DKC2 + Cool Spot + SOM + Mystic Quest + SF2 + Geniales Actionad. + NBA Live97 + Starwing + Chessmaster (ohne Verp.) für VB 300 DM. Felix Brinnich, Kalkoflenstr.6, 72666 Nechartalflingen.

SNES, 2 Pads, SMW, Yoshi's Island, Mario Kart, Zelda für 250 DM (2 Mo. alt). Hendrik Feenders, Hilkenburg4, 26810 Westoverfeningen.



SEGA

Saturn-Spiele Fighting Vipers, Darius2, World Wide Soccer97, Sega Rally, Scorch, Virtua On. Bitte schicken mir Eure Angebote per Post, Danke.
Alexander Leminski, Dostojewskistr. 8, 03050 Cottbus.

Multimedia + 12 MCD-Spiele für 320 DM. Neo Geo + 7 CDs (SS2/3, Savage Reign, Galaxy Fight u.s.w.) für 350 DM. Super Nintendo + 4 Spiele (SMW, Fita97, ISSD u.s.w.) für 220 DM. Tel. 0241/406465

Sega Mega Drive komplett mit 17 Spielen, Preis nach Rücksprache. Tel. 0341/4250216 (Axel)

Sega Mega Drive + 3 Pads + 25 Spiele (Thunderforce4, Landstalker, Earthworm Jim2, Jungle Strike, Aladdin, Jungle Book, Soleil, SF2, 3 WWF-Games, Fita Soccer, Jurassic Park, Sonic, Pitfall...) für VHB 380 DM. Tel. 05721/77521

Sega Rally 45 DM, BA Toshinden 40 DM, Riese 20 DM, D.30 DM, Cyberia 40 DM, M. Mansion 30 DM, Vipers 50 DM, Worms 50 DM, Torico 50 DM, Im Set: Vfighter1, Panzer Dragon, Myst & 3 Demo-CDs zusammen 50 DM! Alle Spiele zusammen nur schlappe 400 DM. Tel. 0421/476755

Sega Mega Drive2 + 2 Pads + Verlängerungskabel + 11 Spiele (Global Gladiators, Sonic1/2, Grand Slam, NBA Jam TE, Mickey Mania) + Cheats, Preis nach Vereinbarung. Tel. 09453/1884

Für Saturn: Shellshock dt 25 DM, Virtua Racing dt 15 DM, Command & Conquer dt 50 DM, Thunderhawk2 dt 25 DM, Daytona USA dt 20 DM, Saturn-Pad (Sega) 15 DM. Komplett 125 DM + Demo-CD! Alles in Topzustand per Nachnahme, tausche auch N64-Games (dt/us/p). Tel. 09331/7630

Sega Mega Drive 20 DM. Saturn 45 DM, NES 18 DM. Suche SNES Sport-, Kinder- u. Rollenspiele. Tel. 02841/44125 (Marianne)

Destruction Derby + Lenkrad + Pedale + 2 Demo-CDs für gerade mal 160 DM. Tel. 035601/30676 (Michael)

Spiele für MD & GG, 32X + Metal Head, MD-Spiele zw. 20-45 DM, GG-Spiele 10-35 DM. Tel. 07529/3470 (18-20 Uhr, Finn)

PLAYSTATION

DD2 dt 50 DM, RRR dt 40 DM, Magic Carpet dt 40 DM, Soviet Strike dt 50 DM, Toshinden+ jp 40 DM, NHL Face Off97 u.s. 50 DM, Motor Toon GP2 jp 50 DM (+ Link-CD), Prügelspiel us 50 DM, Chronicles of the Sword dt 2 CDs 50 DM, Command & Conquer dt 60 DM, Porsche Challenge dt 60 DM, Micro Machines 3 dt 60 DM, Warcraft2 dt 60 DM, Tekken2 us 50 DM, Adidas Power Soccer dt 50 DM. Alles in Topzustand per NN, wegen Sammlungsauflösung zu verkaufen. Tel. 09331/7630 (Chris)

V3 Racing Lenkrad (NP 150 DM) für 80 DM. Raven Projekt + Davis Cup Tennis, alles dt für PS je Spiel 30 DM. Suche Ballerspiel mit Bruce für 60 DM.
Jürgen Stroben, Ziegeleiweg22, 57319 Bad Berkborg.

Spiele für PSX, z.B. Soulblade, Rage Racer u.v.m. habe auch Spiele für Nintendo64 & Saturn! Tel. 07622/61975 (Matthias)

Tausche und verkaufe Porsche Challenge und AP597, Suche Tunnel B1! Tel. 03866/81639

Alien Trilogy 30 DM, LBA, Tunnel B1, Blood Omen, Space Hulk, Baphomet Fluch 50 DM, Suikoden (50 DM oder Tausch gegen Vandal Hearts), Oddworld, Jurassic Park 65 DM, alles PAL. Tel. 07351/827817

Multinorm-PSX + Pad + Porsche Challenge + Soviet Strike + The Crow für 380 DM inkl. Porto & Nachnahme. Suche dringend Komplettset für PC-"Shine". Tel. 02233/41681 (Mo-Fr 18-20 Uhr, Stefan)

Need for Speed2 45 DM, F1 45 DM, V-Rally 60 DM. Zustand wie neu! Tel. 09090/5615 (ab 18 Uhr)

Revolution X20 DM, Shellshock, Air Combat je 29 DM, Track & Field, NBA Live97 je 36 DM, Baphomet Fluch, Mechwarrior2, Total NBA97, Chronicles of the Sword je 49 DM. Tel. 033841/35538 (Marco)

PSX-Spiele, u.a. V-Rally, Wing Commander4, Suikoden, Legacy of Kain. Tel. 07331/68327 (Raphi)

PSX + 3 Pads + Lightgun + RGB-Kabel + 42 PSX-Games, alles in Topzustand, Neupreis über 5200 DM für schlappe 2800 DM zu verkaufen. Tel. 09561/32461 (Björn)

PSX-Spiele (us & PAL): Habe z.B. Tekken2, Blam!, Resident Evil, Wild Arms, Beyond the Beyond, Command & Conquer, Wipeout 2097, Legacy of Kain, Soul Edge, Star Gladiator u.v.m. Suche für Mega Drive Dune2! Ruff an: Tel. 0571/45744

Playstation (6 Monate alt) + 2 Pads + Memory Card + Reinigungsset + 9 Demo-CDs + 16 Spiele (z.B. Command & Conquer, Adidas Power Soccer, Theme Park, Kileak the Blood, Extreme Games, Destruction Derby2, Ridge Racer Revolution, TH2) für 1300 DM VB. Tel. 0172/460955

Playstation PAL + Memory Card + 2 Pads + 2 Spiele + 14 Demos für 600 DM. Es lohnt sich, schreibt an Carsten Redetzky, Gebrüder Grimm-Str. 3, 21391 Reppenstedt. Tel. 04131/65265 (16-20 Uhr)

PS-Spiele nur für Multinorm: Final Fantasy, Bushido Blade 50 DM, Nascar98 50 DM, Warcraft2 49 DM, Discworld2 55 DM, Pandemonium2 60 DM, JS Racing 99 DM. Tel. 02161/207207 (Frank)

Verkaufe oder tausche Soul Blade 50 DM, Fade to Black 30 DM, Legacy of Kain 40 DM, Vandal Hearts 50 DM, Abes Oddysee 60 DM, Prügelspiel 60 DM. Tausche gegen Resident Evil oder Memory Card 360. Tel. 05571/4802 (ab 15 Uhr)

Sony PSX (1 PAL, 1 x NTSC) mit je 10 Games, Nintendo64 mit Hardware und Games, Sony DVD Player oder Toshiba DVD wegen Doppelschengen. Wegen Umstieg Barco Projektor Topgerät, F1-97, Rapid Racer, Gundam, Fighting. Tel. 07263/2489

Viele Spiele für je 50 DM + Zustellgebühr: Tomb Raider, Pandemonium, Blood Omen, Ballerspiel für Gun, Oddworld, Excalibur, alles gut gepflegt. Tel. 08191/50969 (Stefan)

Tomb Raider inkl. Lösungsbuch 70 DM VHB. Destruction Derby, Battle Arena Toshinden für je 20 DM. Cyber Sled 30 DM, alles für 110 DM. Tel. 0231/8779020 (Fax 873894)

R. Evil, Porsche Cha., Crash B. je 50 DM, Jet Rider, Lost Vikings2, Lomax je 40 DM, NAB Live 97, A.P. Soccer, RRR je 35 DM, Toshinden, Road R., Track & Field je 30 DM, Shooter + Gun 80 DM. Tel. 06426/40069

EXOTEN

Neo Geo CDZ (Double Speed-Version) mit 15 Spielen zu verkaufen. Tel. 069/4970311

Turbo Duo RX (RGB, jp/us-Umbau) + 4 Spiele für schlappe 550 DM. TD-Spiele: Castlevania X 150 DM, Legendary Axe 40 DM, Ninja Spirit 30 DM. Verkaufe desweiteren Neo Geo CD + 4 Spiele für 450 DM. Suche außerdem Neo Geo CD-Double Speed-Konsole! Tel. 06894/384305 (ab 16 Uhr)

OLDIES

Atari2600 Version1 (Holz-Look) + 19 Module + Analog-Spiele für 200 DM. Tel. 0961/416110

Achtung Klassik-Freaks! Verkaufe Atari VCS2600, Interton Electron VC3000/4000, Intel + Gun, Universum CMS 4106/4014, Unimex Mark IX, TV-Sport GX4 gegen Gebot. Tel. 0991/9354 (Tom)

MB Vectrex mit 5 Spielen, Interton VC4000 mit 3 Spielen. Alles original-verpackt + komplett (wie neu). Tel. 06181/662704 (evtl. AB)

Final Fantasy1 us für NES, FF1-2 jp für jp 8-Bit Famicom und FF2 für GB. Habe noch viele Importe (RPGs und Sammlerstücke) für NES, MCD, GB und MS. Tel. 0172/2740447 (ab 15 Uhr & WE)

Saba Fairchild mit 18 Spielen (in Topzustand), z.B. Autorennen, Schach, Bowling u.s.w. Preis je nach Gebot, alle Spiele mal Anleitung. Tel. 0212/41948 (evtl. auf AB sprechen)

SÜNSTIGES

Tausche Playstation (PAL) + RF-Adapter + Syndicate Wars + Vandal Hearts + Alien Trilogy + Memory Card + 2 Pads gegen Nintendo 64 mit Spielen. Tel. 02565/6693

Alte ASM-Hefte: 7+8/87, 88-5/93 komplett, Sonderausgaben 3+4/88, 5/89, 9/90. Verkaufe auch 67000-Spiele, z.B. Schach, O'Berl, suche dringend Game & Watch-LCD-Spiele von Nintendo. Tel./Fax 0521/896292

N64-Spiele (PAL): Beat'em Up + 1 Seite Codes 115 DM, Turok engl. + 15 Codes + 24 Seiten Infos & Tricks 110 DM VHB. Habe auch Animes (Dragon Ball (PAL) u.s.w.) & Tamagotchi. Tel. 05232/929421 (ab 16 Uhr, Faris)

PSX: 3D-Shooter us 50 DM, X-Com us 60 DM, Neo Geo-Module: Samurai Shodown 100 DM, Magical Lord 80 DM, Joy Joy Kid (Puzzle, Rarität) 80 DM, alles 100% ok. Tel. 06002/5640

3DD FZ-10 Panasonic mit drei Spielen: Starblade, Ballerspiel, Wing Commander3; Heart of the Tiger. Zusammen nur 220 DM. Tel. 02431/77429 (Eugen)

SNES + 10 Spiele + Pad 550 DM, verkaufe auch Super Mario64 für 70 DM, Turok und Star Wars Sotf je 100 DM. Verschiedene PSX-Spiele 40-60 DM. Alles PAL, tausche auch. Tel. 07223/24301

(Ver)kaufe u. tausche Spiele u. Konsolen für alle Systeme, kaufe u. tausche auch Game Sammlungen, habe auch Spiele für Atari VCS, 7800, PC-Engine, Phillips, Coleco u.s.w. Tel. 089/1403732

SNES + 7 Spiele + Spieleberater 400 DM, NES + 7 Spiele 230 DM. Final Fantasy7 PSX 130 DM (neu/jp), ruff an. Tel. 08542/2218 (ab 18 Uhr)

SNES Multi + Vierspieldapter + 4 Pads + Start + 11 Spiele (Turrican, Parodius, FF2, SS2, Castlevania, ARD4, F-Zero, Aladdin, Mario Kart, Plok, ISS Deluxe) für 400 DM, lege GB + SGB + 3 Games dazu. Habe noch MCD1 + Zubehör + 2 Games für 100 DM. Tel. 07746/2505 (ab 20 Uhr, Viktor)

(Ver)kaufe CD's & Videospiele, CD's schon ab 2 DM! Liste gegen 2 DM RP. Infos bei: C. Teutrine, Papenbrede7, 59329 Diestedde. Tel./Fax 02520/901398

Topspiele für Playstation u. Saturn ab 30 DM, habe auch MD, MCD, SNES, 32X, 3DO, N64, Game Gear. Verkaufe SNES + 2 Spiele 200 DM, Saturn + 2 Spiele + 2 Demo-CDs nur 250 DM. Suche PS- u. SNES-Sammlungen. Tel. 0511/414899 (Thomas)

SNES: Choplifter3, FF2+3, Prügelspiel, Shadowrun, MD-Might u. Magic, Darius2, PS: DD2, S. Strike u. v. m. Kaufe auch ganze Sammlungen an, Liste anfordern, fast alle Konsolen vorhanden! Tel. 0172/4313195

Suche dringend Neo Geo-Module: Baseballstars2 & Windjammers (u.s.), zahle Höchstpreise!! Tel. 05267/92070 (7-16 Uhr) oder Tel. 0171/4570622 (ab 16 Uhr)

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5,50 DM

Bitte veröffentlichen in einer der nächsten Ausgaben den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

Einfach ausschneiden und einsenden an: **Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering**

SUCHE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ PlayStation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

VERKAUFE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ PlayStation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

Private Kleinanzeige: Maximal 11 Zeilen mit 4 Buchstaben inkl. Absender. Postlagerndressen nicht möglich!

5,50 DM in Briefmarken beilegen.

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen beziehe.

Name, Vorname _____ Straße, Nr. _____ PLZ, Ort _____ Datum _____ Unterschrift _____

Bitte beachtet bei allen Kauf- oder Verkaufsanzeigen folgendes: Kleinanzeigen ohne vollständige Absenderangabe sowie Anzeigen ohne Postlagerndressen werden nicht veröffentlicht. Bitte beachten Sie die Angaben zu den Anzeigenkosten auf der Rückseite.

HABT IHR TECHNISCHE PROBLEME? DANN SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAG • MANIAC-KNOW-HOW • WALLBERGSTRASSE 10 • 86415 MERING



Auf die geliebte Konsole eine ganze Woche verzichten? Wer seine Playstation mit einem Multinorm-Chip aufrüsten möchte, überlegt sich den Eingriff angesichts der langen Wartezeit zweimal. Wenn Ihr Euch von Eurem Lieblingsspielzeug nicht trennen wollt, im Umgang mit Lötcolben und Isolierband aber geübt seid, kauft Ihr einfach ein Umbauset. Im folgenden Text ver-

raten wir Euch, welche Probleme und Aufgaben Euch beim Umbau erwarten. Euer OMH

Selbst ist der Mann

Wer seine Playstation im Eigenumbau mit einem Multinorm-Chip ausstatten möchte, muß ein paar Grundvoraussetzungen erfüllen: Erfahrung mit dem Lötcolben ist unerlässlich, Grobmotoriker sollten angesichts der fieseligen Demontage der Konsole lieber Profis den Vortritt lassen. Nehmt Euch für den Umbau Zeit, wer ungeduldig zupackt, beschädigt die Flachbandkabel oder Steckverbindungen seiner Playstation.

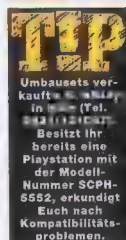
Multinorm-Chip – Nutzen & Funktion:

Der Umbauchip täuscht Eurer Konsole ein kompatibles Spiel vor, indem er das Signal der Norm-Erkennung manipuliert. Mit ihm verarbeitet Eure Playstation jedes Spiel – egal, ob aus Japan, den USA oder Europa. Nur eingelegte Musik-CDs erkennt die Konsole nicht mehr: Um Musik zu hören, müßt Ihr ins CD-Player-Menü wechseln.

Vorbereitung: Bevor Ihr an Eurer Playstation herumschraubt, solltet Ihr das Werkzeug bereitlegen: Lötcolben und Lötlözin, Kreuz- oder Elektroschraub-

zieher. Letzteren benötigt Ihr zum Öffnen der Konsole. Um die Drähte abzuisolieren benutzt Ihr eine Zange oder ein Taschenmesser, außerdem sollte ein Isolierband (zum Fixieren von Drähten und zum Isolieren des Chips) bereitliegen.

Umbau: Der Multinormchip hat acht



Beinchen, die Ihr mit der Zange kürzt und anschließend vorsichtig zur Seite biegt. Isoliert die drei beiliegenden Kabel an den Enden ab und verzinnt sie genauso wie die Chip-Beinchen. Anschliessend legt Ihr über zwei Chip-Beinchen eine

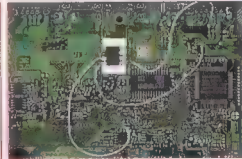
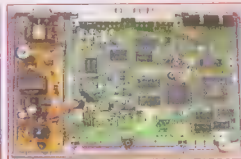
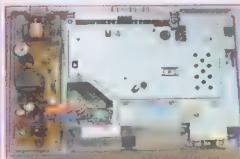
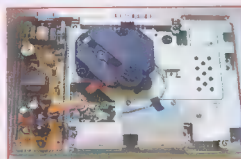
Brücke (siehe unten). Jetzt dürft Ihr Eure Playstation demontieren: Nachdem Ihr den Gehäusedeckel abgeschraubt habt, entfernt Ihr das CD-Laufwerk, die oberen Abschirmbleche sowie die Pad- und Memory-Card-Schächte. Dabei ist Finger-spitzengefühl für das empfindliche Flachbandkabel des CD-Laufwerks erforderlich. Anschließend lockert Ihr die Schrauben an der Hauptplatine und

nehmt diese aus dem Gehäuse. Nun lötet Ihr die verzinnten Kabel an drei Lötstellen auf der Platinenunterseite fest (siehe Bild unten-rechts) und verbindet sie mit drei Chipbeinchen. Mit der heilenden Klebefolie fixiert Ihr den Chip auf der Platine, vorsichtige Bastler pappen noch ein Stück Isolierband darüber, damit durch die Abschirmbleche kein Kurzschluß entstehen kann. Schraubt Eure Konsole wieder zusammen, und der Umbau ist fertig.

Mögliche Probleme: Aktuelle Versionen des Umbauchips unterstützen sowohl die alte (erkennt Ihr am Cinch-Ausgang) als auch die neue Playstation. Die Umbauanleitung versorgt Euch mit Angaben für beide Versionen. Seit kurzem ist eine dritte Playstation-Generation erhältlich (Modell Nr. SCPH-5552), die modifizierte Programmierungen besitzt. Habt Ihr Eure Konsole erst im letzten Monat erworben, sprecht mit Eurem Umbauhändler über Kompatibilitätsprobleme und fragt nach einer neuen Chip-Version. Ansonsten arbeitet der Chip mit jeder Playstation – egal, ob japanisch, amerikanisch oder deutsch. oe

UMBAUSÄTZE FÜR HEIMWERKER

	Nintendo64	Playstation	Saturn
Chip-Umbau	Nur für Umbauprofis: Wolfstart (Tel. 02622/62517) kostet Euch für 150 Mark den Sicherheitschip aus einem Modul ins N64: Nicht 100% kompatibel.	Multinorm-Chip ab 20 Mark	Nicht erhältlich
Multinorm-Wechsel-schalter	Nicht erhältlich	Nicht erhältlich	Etwas kompliziert; Mastelprofs wenden sich an GT Elektronik (und zahlen zirka 30 Mark).
RGB-Booster	Nur für alte Importkonsolen bei GT Elektronik (Tel. 07621/446509) für zirka 80 Mark.	Nicht nötig, RGB-Kabel separat erhältlich.	Nicht nötig, RGB-Kabel ist im Lieferumfang enthalten.



So wird's gemacht: Nach dem Öffnen der Playstation (links) entfernt Ihr vorsichtig das CD-Laufwerk (2.v.l.) und anschließend Abschirmbleche und Joypad-Schächte (2.v.r.). Nun liegt die Hauptplatine frei, und Ihr verbindet den Multinormchip durch drei Kabel mit der Platinenunterseite.



Nur für Elektronikprofis: Saturn-Umbauen mit Kipp- und Drehschalter sind komplizierter als der Playstation-Eingriff.

FACHBEGRIFFE

Flachband-kabel

Mehrere Kabel, die zu einem dünnen Band zusammengefaßt sind: In der Playstation verbindet ein Flachbandkabel Platine und CD-Laufwerk, ein Knick und das Laufwerk streikt.

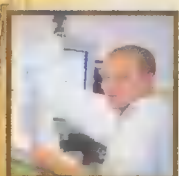
Verzinnen

Ein Kabel verzinnen bedeutet, das Ende zusammen-zuwickeln und mit etwas Lötlözin zu versehen. Verzinnen vereinfacht die eigentliche Lötarbeit, da sich der Lötlözin nun ohne Probleme mit den Kompo-nenten verbindet.

Brücke

Eine "Brücke" legt Ihr mit Zinn oder einem Kabel zwischen zwei Kon-takte. Auch eine ungewollte Verbindung, die bei schlampiger Lötarbeit entsteht (Lötlöxe) nennt man Brücke: Untersucht nach dem Umbau jede Lötstelle!

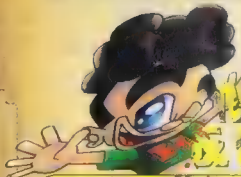
LAST RESORT



Waren N64-Cheats bislang Mangelware, kommen Nintendo-Jünger diesmal auf Ihre Kosten: Mit unseren Tricks seid ihr die ungeschlagenen Favoriten auf den 64-Bit-Rennbahnen, während der zweite Teil unserer "Final Fantasy 7"-Lösung allen Abenteurern auf die Sprünge hilft. Lediglich die "Nachgefragt"-Rubrik findet nur begrenzt Anklang: Ich erwarte diesen Monat ein paar mehr Zuschriften! Viel Spaß beim Cheaten und Mogeln. Euer Olli.

FIGHTING FORCE

Cheat-Code: Ihr wollt alle Levels direkt anwählen und Euch unter einer Tarnkappe vor dem Feind verstecken? Kein Problem mit unserem Cheat: Haltet Im Startmenü
 ♦ + ■ + L1 + R2
 solange gedrückt, bis die Worte "Cheat Mode" am unteren Bildschirmrand erscheinen. Im Optionsmenü wählt ihr nun Startlevel und Unsichtbarkeit.



MITNACHEN & GEWINNEN!

Habt Ihr Cheats oder versteckte Abkürzungen entdeckt? Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr Euch bei uns kostenlose Spiele für Eure Lieblings-Konsole verdienen! In jeder Ausgabe bringen wir je drei Top-Titel für Nintendo 64, Playstation und Saturn unter die Leute. Diesmal könnt Ihr "Bomberman 64", "Sonic R" und "Final Fantasy 7" abstauben. Rechtsweg ausgeschlossen.



Cybermedia Verlag
 Rosenweg 119 • 84475 Mering
 Telefon: 08441 94444

EXTREME G



Fergus: Wollt Ihr auf Probes Chefdesigner schießen? Wechselt in den Shoot'em-Up-Modus und gebt als Namen

FERGUS

ein. Die Dronen haben sich nun in Fergus' Gesicht verwandelt.

Extreme-Team: Um mit dem verwegenen Extreme-Team anzutreten, gebt Ihr Euch als

X6TEAM

aus. Ihr solltet ein Klirren hören. Nun gebt Ihr den Vornamen eines Programmiersers ein (z.B. Ash, Greg, John, Shawn oder Justin) - alle Namen findet Ihr in den Credits, notiert sie Euch!

Megapaßwort: Wollt Ihr alle Strecken, die zwei geheimen Motorräder sowie eine Geheimstecke anwählen? Dazu gebt Ihr als Paßwort ein und mit dem Neon-Flitzer seid Ihr unschlagbar:

816605

NAME	EFFEKT
roller	Steinmotorrad
xtreme	Speed-Modus
ghost	Transparenz
fishy	Perspektive
magnify	Magnify-Modus
antigrav	Spiegelmodus
arsenal	Zufallswaffen
banana	Kurvenlage
RA50	Quit - Sieg
wired	Wireframe
nitroid	Turbos
stealth	unsichtbar
uglymode	PSX-Modus

CROC



Level-Select: Lord Dante macht Eurem kleinen Krokodil die Hölle heiß, und Ihr wißt nicht mehr weiter? Um alle Levels einschließlich der geheimen Insel anzuwählen, gebt Ihr einfach unsere Kombination ein:

♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

K1 - THE ARENA FIGHTERS



Boss-Code: Um Meister Ishii in den Kampf zu führen, wechselt Ihr in den "Team Battle-Modus" und drückt in der Charakterwahl

↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ♦ ♦ ♦ START

Kampfstärke: Wechselt während eines Kampfes in den Pausen-Modus und betätigt

L2 R1 L1 R1 L2 R1

Nun erscheinen blinkende Zahlen auf der rechten und linken Bildschirmseite, die Ihr mit dem Steuerkreuz verändern könnt. So läßt sich die Stärke des Kämpfers von 1 bis 9 variieren.

Abspann: Während die Playstation bootet haltet, Ihr die Tasten

L1 + L2 + ▲ + ● + ♦

gedrückt. Erst wenn der Abspann erscheint, dürft Ihr die Tasten wieder loslassen!



MEGAMAN X4

DS Megarüstung: Um Megaman mit der Megarüstung auszustatten, geht Ihr in der Charakterauswahl auf X, wählt ihn aber nicht an. Drückt

•••••

und haltet anschließend L1 + L2 gedrückt. Nun betätigt Ihr die START-Taste. Bei der nächsten Kapsel gehört die Rüstung Euch – mit ihr könnt Ihr die Nova-Attacke beliebig oft ausführen! Für Zero ist der Cheat etwas anders: Im Charaktermenü geht Ihr auf Zero und haltet R1 gedrückt. Betätigt nun

und laßt die Zeigefingertaste wieder los. Haltet ■ gedrückt und betätigt die START-Taste.

DEAD OR ALIVE

SA Ultra Hard: Die anderen "Dead or Alive"-Recken können Euch nicht das Wasser reichen? Haltet während der Charakterwahl L oder ■ gedrückt und die Kampfarena verwandelt sich in eine höllische Todeszone.

Kampfanalyse: Ihr wollt Eure Fehler genau studieren? Haltet nach dem Spiel A + C gedrückt, damit ein "Play Back"-Logo auf dem Bildschirm erscheint. Mit Button B spult Ihr nun zu einer beliebigen Stelle zurück.

Screenshots: Unser letzter Tip kommt bei PC-Besitzern besonders gut: Schiebt die "Dead or Alive"-CD in Euren Rechner und klickt ins Verzeichnis "Omaka". Dort findet Ihr Bildschirmfotos und Hintergrund-Artworks!

TOP GEAR RALLY

NGV Lackierung: Ein neuer Lack gefällt? Wollt Ihr die Farbe Eures Flitzers ändern, haltet in der Auswahl

L + R + C ↑ + C ↓ + C ◀ + C ▶

gedrückt und ändert mit dem Steuerkreuz die Bemalung des Fahrzeugs.

Credits: Um die wahren Credits zu studieren, wechselt Ihr ins Options-Menü und klickt auf das "Credits"-Icon. Nun drückt Ihr

◀ C ↓ ▶ ↓ Z

Gag-Cheat: Was haben sich die "Top Gear Rally"-Entwickler bloß dabei gedacht: Schiebt das Modul in Eure Konsole und haltet beim Anschalten alle C-Knöpfe gedrückt. Auf dem Titelbild erscheint nun das offizielle Veröffentlichungs-Datum (Release).

SEGA TOURING CAR



Autolackierung: Drückt während der Flitzerauswahl nach ↑ und ↓, um die Farbe Eures Wagens zu ändern.

Geheimstrecken: Die versteckten Kurse könnt Ihr nur anwählen, wenn Ihr das Datum der internen Saturn-Uhr ändert:

Kurs "Winter Holiday"
Kurs "Hint & Run"
Kurs "April Foul"

25.1.1997
13.2.1998
01.4.1998

MARVEL SUPER HEROES



Todesstoß: Der Sieg allein reicht Euch nicht? Nachdem Ihr ein Doppelduell gewonnen habt, drückt

L + R

um den besieigten Gegner weiter zu verprügeln!

No-Gems-Modus: Wollt Ihr auf die Gems im Zweispieler-Modus verzichten, halten beide Kontrahenten vor Kampfbeginn die Zeigefingertasten gedrückt. Auf dem Bildschirm erscheint die Meldung "No Gems".

Dr. Doom: Um den gelehrten Schurken Dr. Doom zu steuern, zockt Ihr das Spiel einmal durch und wechselt in die Charakterwahl. Dort haltet Ihr START gedrückt und betätigt

↓, ↓, leichter Kick,
mittlerer Kick, harter Kick

Tanos: Wollt Ihr als Tanos kämpfen, zockt Ihr das Spiel einmal durch und wechselt in die Charakerauswahl. Haltet nun START gedrückt und betätigt

↑, ↑, harter Schlag,
mittlerer Schlag, leichter Schlag

Zufallskämpfer: Haltet in der Kämpferwahl → für drei Sekunden gedrückt. Betätigt nun A oder C, um einen Zufalls-Schläger zu wählen.

Neue Kostüme: Haltet in der Charakterwahl das Joypadkreuz ↑ oder ↓ gedrückt – je nachdem, ob Euer Schläger in der oberen oder unteren Reihe steht. Mit A oder C kleidet Ihr ihn neu ein.

NIGHTMARE CREATURES



SUPERCODE: Vor lauter Zombies wißt Ihr weder ein noch aus? Untoten-

Spezialist Thorsten Fabian aus Leverkusen verschafft Euch das passende Paßwort: Neben unbegrenzt Extras und Leben habt Ihr endlich Zugriff auf alle Levels.

X ↑ ● ● ● X ■ ▲

DIDDY KONG RACING



Turbostart: Um mit einem Turbostart loszuschleßen, drückt Ihr genau dann A, wenn die Worte "Get Ready" vom Bildschirm verschwinden!

Credits: Gebt im Magic-Codes-Bildschirm das folgende Paßwort ein und verlaßt das Menü wieder:
WHODIDTHIS

Cheatcodes: Probiert mal unsere Cheatcodes aus: Gebt sie im Cheatmenü ein und schaltet die neuen Optionen in der Code-Liste ein.

CODE	EFFEKT
FREEFRUIT	10 Bananen
TOXICOFFENDER	Giftballons
DOUBLEVISION	Charakter
OPPOSITESATTRAC	Regenbogen
BODYARMOR	Ballons
BOMBSAWAY	Rote Ballons
ROCKETFUEL	Blaue Ballons
NOYELLOWSTUFF	Keine Bananen
BYEBEHALLOONS	CPU-Sperre
JOINTVENTURE	2P-Abenteurer
TIMETOLOSE	Very Hard
BLABBERMOUTH	Horn Sound
BOGUSBANANAS	Langsam
VITAMINB	Bananen
ZAPTHEZIPPERS	Keine Zipper
FREEFORALL	XXL-Ballons
JUKEBOX	Soundmenü
ARNOLD	XXL-Spieler
TEENYWEENIE	5-Spieler
OFFROAD	4x4-Antrieb

COMMAND & CONQUER



Cheats: Dennis Driethen aus Staufenberg hilft allen Joypad-Strategen aus der Patsche: Die Joypad-Kombinationen gebt Ihr im Pause-Modus ein.

Ionen-Kanone:

→ ↓ ◀ ▶ ↑ ↓ ◀ ▶ ▲

Air-Strike:

→ ↓ ◀ ▶ ↑ ↓ ◀ ▶ ●

5.000 Credits Bonus:

→ ↓ ↓ ◀ L1 ◀ → ↓ ◀

Basin wird aufgedeckt:

● ● ● ↑ ◀ L1 ● ● ●

MOTO RACER

PS Ihr liegt immer auf dem letzten Platz? Wir verraten Euch, wie Ihr die Computergegner aus dem Rennen werft! Gebt die Tastenkombinationen im Titelbild ein ("Start/Options"-Menü).

Pocket-Bike-Modus:

↑ ↑ ↓ R2 L2 ↑ *

Reverse-Modus:

← → ← → * R1 L1 ▲ *

Alle zehn Strecken:

↑ ↑ ← → ↓ ↓ * R2 ▲ *

Alle zehn Reverse-Strecken:

↑ ↑ → ← ↓ ↓ * L2 ▲ *

Gegner fahren 50 km/h:

↓ ↓ ↓ * L1 * L1 ↓ ↓ *

Turbomotorrad:

↑ ↑ ↑ ▲ R1 ▲ R2 ↑ ↑ *

Seid Ihr zu faul, das Rennen selber durchzuspielen, gelangt Ihr mit den folgenden Codes direkt in den Abspann. Zum Schluß folgt noch ein Cheat für Vampire...

FMV-Abspann:

* ▲ * ▲ * ▲ L1 ↑ R2 *

FMV-Credits:

* ▲ * ▲ * ▲ * ↑ → ← *

Nachtrennen:

↑ * L1 ↓ ▲ L2 * ← R1 *

MALE - THE DARK AGE

PS **Cheats:** Um folgende Tricks zu aktivieren, geht Ihr in der Kämpferauswahl auf die angegebenen Schläger und drückt jeweils einmal **START**. Anschließend wählt Ihr ganz normal einen Helden aus.

Speed Grid:

Ichiro, Xiao Long, Koyasha

San Fran Rush:

Xiao Long, Al Rashid, Koyasha

Macchu Picchu:

Namira, Koyasha, Tarina

Minigolf:

Koyasha, Mordus Kull, Takeshi

Andere Köpfe:

Al Rashid, Takishi, Mordus Kull, Xiao Long, Namira

Janitor Ned:

Koyasha, Executioner, Lord Deimos, Xiao Long

Hasenschuhe:

Ragnar, Dregan, Koyasha

Bildschirm-Shifter: Wenn Ihr das Bild an Euren Bildschirm anpassen wollt, haltet Ihr die folgende Tastenkombination gedrückt. Eingestellt wird über den Analogstick.

L + R + Z

Practice-Modus: Wer zusammen mit einem Freund im Practice-Modus üben will, geht im Hauptmenü auf "Practice" und drückt auf beiden Pads gleichzeitig **START**. Nun dürfen beide Spieler einen Kämpfer auswählen und mit unendliche Energie loslegen!

G-POLICE

PS **Cheats:** Das Cop-Leben fällt Euch schwer? Felix Klocke aus Bonn versorgt Euch mit Cheats und Paßwörtern. Folgende Tastenkombinationen drückt Ihr in der Einsatzbesprechung.

Unverwundbarkeit:

← + L1 + L2 + *

Mega-Weapon-Cheat:

← + R1 + L2 + *

Paßwörter: Mit den folgenden Paßwörtern könnt Ihr im Trainingsmodus die geheimen Missionen anwählen und alle Levels besuchen.

PAßWORT	EFFEKT
SXYLA AAA	Level 1
KJOX AAA	Level 2
UIXZ AAA	Level 3
MKFHRFA	Level 4
WHAL TMIAA	Level 5
YTTSRF AAA	Level 6
UWCQ AAA	Level 7
MYKXQFAA	Level 8
YIOQMTAA	Level 9
CJWGRFAA	Level 10
WRITUTOA	Level 11
GVFS AAA	Level 12
MGIZ AAA	Level 13
ETQGRFAA	Level 14
QSTZMIAA	Level 15
EEIQRFAA	Level 16
CHYRAAAA	Level 17
UGZK AAA	Level 18
KFPGRFAA	Level 19
YQCGNIAA	Level 20
ICZNTAA	Level 21
WHCIAAAA	Level 22
KTUWQFAA	Level 23
YQVVMIAA	Level 24
IQEZMIAA	Level 25
EGXTTVCAA	Level 26
SRPIMIAA	Level 27
CRAUVC AA	Level 28
ODHDWCAA	Level 29
CPZRMIAA	Level 30
YOVMIAA	Level 31
YAXTRFAA	Level 32
CRZOVCAA	Level 33
QOARPF AA	Level 34
OPLRMIAA	Level 35
PANTALON	Geheimmission

NACHGEFRAGT

PS "MDK" ist mein neues Lieblingsspiel, aber Panzer kosten mich fast immer ein Leben. Wie halte ich mir Ungetüme am besten vom Hals?

Willi Ranz, Hausen



Verwirrungstaktik: Lauft immer im Kreis um den Panzer.

Stell Dich genau vor den Panzer (siehe Bild) und eröffne das Feuer. Nun hältst Du die L1-Taste gedrückt (seitwärts laufen) und richtest mit dem Steuerkreuz Deine Kanone immer auf den Panzer. So läufst Du dann im Kreis um die Kriegsmaschine, und alle gegnerischen Schüsse verfehlen Dich! Nach ein paar Runden fliegen Dir die Blechletzen um die Ohren.

PS Über Euren Profi-Tip "Total 2" habe ich mich sehr gefreut. Ich habe den beeindruckenden Monstern "Super Trix" und "Tri Horn" gehört, wie kann ich sie anwählen?

Ludwig Schönierr, Obergfliching

Die beiden Schläger existieren tatsächlich: Für "Super Trix" müßt Du die Monster-Daten von einer fremden Memory Card laden. "Tri Horn" erscheint erst, wenn Du 100 Replays auf Memory Card gesichert hast. Schaust Du Dir 100 gespeicherte Replays an, erscheint übrigens "Spike Shield".

SAN FRANCISCO RUSH



Rücksetztbremse:

Damit Ihr nicht automatisch wieder auf die rechte Bahn befördert werdet, drückt Ihr im Setup-Menü

C ↑ C ↑ C ↑ C ↑

Crash-Replay: Baut einen Unfall in dem Moment, in dem Ihr die Ziellinie passiert! Sobald der "Game Over"-Schriftzug anfängt zu blinken, haltet Ihr

L + R + Z

gedrückt, bis das Highscore-Demo beginnt. Habt Ihr alles richtig gemacht, dreht Euer Wagen im Replay brennend seine Runden!

Wagen-Tuning: Haltet in der

Autowahl erst **C ↓**, dann **C ↑** gedrückt und laßt anschließend beide gleichzeitig los. Nun haltet Ihr erst **C ↑**, dann **C ↓** gedrückt und laßt wieder beide gleichzeitig los. Die Größe Eures Wagens verändert sich. Wiederholt die Prozedur, wenn Ihr die Größe noch weiter verändern wollt.

Gravitations-Cheat: Ihr wollt mit der Anziehungskraft des Mondes über die Strecken heizen? Klickt Euch ins Setup-Menü und haltet den **Z**-Knopf gedrückt. Nun lenkt Ihr auf dem Steuerkreuz nach **↑** und **↓**, ehe Ihr **Z** wieder loslaßt. Noch eine Kombination, und Ihr habt's geschafft: Drückt auf dem Steuerkreuz **↑ ↓ ↓ ↓**, und ein Gewichtssymbol erscheint auf dem Bildschirm. Wiederholt den Cheat für andere Gravitationsverhältnisse!

Colony Wars



DIE SCHLACHT UM DIE FREIHEIT: ALLGEMEINE TIPS

RS In Bewegung bleiben!
Vor allem beim Angriff auf Frachter, Kreuzer und andere große Navy-Installationen nie still stehen! Die Sensor-Phalanx eines Kampfschiffs ortet in Sekundenschnelle feindliche Energie-Signaturen und eröffnet umgehend mit massiven Strahlenwaffen das Feuer. Durch mehrere, schnelle Anflüge mit gelegentlichen Richtungswechseln minimieren erfahrene Liga-Piloten diese Gefahr.

Minen abwerfen! Sobald feindliche Jäger Raketen auf Liga-Schiffe abgefeuert haben, erscheint eine Sensorenwarnung. Besteht eine Mindestentfernung zur einfliegenden Rakete, könnt Ihr durch das Abwerfen einer Mine die

Automatik irritieren. Durch EMP-Angriffe kann ein Raketenangriff am besten verhindert werden.

Traktorstrahl benutzen! In den meisten Missionen sind Großkampfschiffe ständigen Attacken von Navy-Bombern ausgesetzt. Durch Koppeln dieser Bomber an das eigene Schiff ist eine erheblich schnellere Zerstörung möglich. Besonders der Streu-Laser (falls verfügbar) durchschlägt Schilde und Panzerung in sekundenschnelle.

Waffen kombiniert einsetzen! Bei Angriffen auf Großkampfschiffe während des Anflugs mit Raketen und Torpedos Schäden verursachen, noch bevor man in Laser-Reichweite ist. Beim

Näherkommen zwischen den einzelnen Primär-Waffensystemen durchschalten, um Überhitzung zu vermeiden. Frachter und Kreuzer sind mit EMP-Impulsen schnell deaktiviert. Nach dem ersten Ausfall der Sensoren mit EMP-Beschuß fortfahren, bis die Sensoren dauerhaft ausgefallen sind!

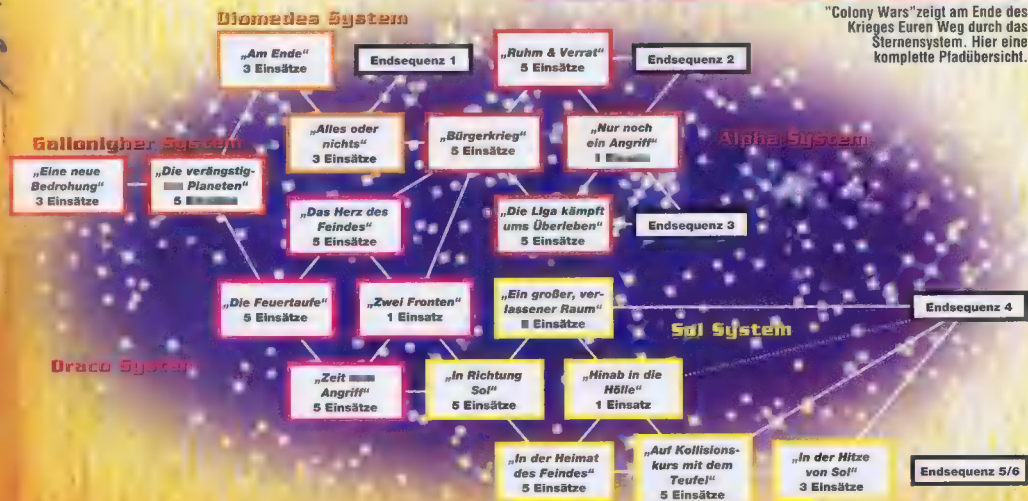
Radar-System benutzen! Während ausgefüllte Punkte auf dem Holo-Radar Ziele vor Euch markieren, bedeuten kleine Kringle Ziele hinter dem Schiff. Beachtet vor allem neu auftauchende Feindobjekte. Oft enttarnen sich während einer Schlacht besonders gefährliche Navy-Maschinen und Laser-Geschütze, die höchste Gefahr für Liga-Kampfstärken darstellen.

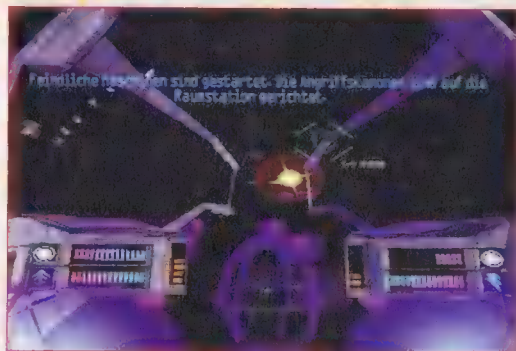
STERNENKARTE

Der Leistung entsprechend gabelt sich der Weg durch das "Colony Wars"-Sternensystem. Das aktuelle Kapitel wird im Kommunikationsterfenster oben angezeigt. Auf der Übersicht erkennt Ihr die einzelnen Kapitel und die maximale Anzahl der zu absolvierenden Einsätze. Beachtet aber, daß einige der Missionen übersprungen werden, wenn Ihr besonders erfolgreich seid.



"Colony Wars" zeigt am Ende des Krieges Euren Weg durch das Sternensystem. Hier eine komplette Pfadübersicht.





Eine der schwersten Missionen: In schneller Folge sind die Angriffskanonen zu zerstören, die sich nacheinander enttarnen.

RAUMKAMPF-CODES

Die Cheats werden als Paßwort im Optionsmenü eingegeben. Beide Cheat-Codes lassen sich auch kombinieren. Achtet auf die Groß- und Kleinschreibung!

Unverwundbarkeit:
Hestas*Retort

Unendlich Sekundärwaffen:
Memo*X33RTY

DIE RAUMWAFFEN DER LIGA

Primärwaffen

Laser: Die Standardwaffe der Liga ist ein- bis dreistrahlig konfigurierbar. Während die Wirkung auf Schilde minimal ist, durchbricht der orangefarbene Laser ungeschützte Schiffe mit großer Wucht.

A5-Laser: Der blaue Anti-Schild-Laser absorbiert die Energieladungen feindlicher Schutzschilde enorm wirkungsvoll, hat aber keinerlei Effekt auf die Rumpfhülle des Ziels.

EMP-Geschütz: Dieser Störstrahler wird für Kreuzer und andere Basisschiffe eingesetzt, leistet aber auch gegen kleinere Jäger gute Dienste. Der Elektro-Impuls schließt Zielerfassung und Navigationssystem des Feindes kurz, so daß keine wirkungsvolle Gegenwehr möglich ist. Bei längerer Anwendung wird das Sensor-System des Gegners vollständig zerstört.

Plasma-Zwillingskanone: Eine Plasma-Salve beschädigt zugleich Schilde als auch die Ummantelung feindlicher Maschinen. Durch die vergleichsweise langsamen Impulse ist die Plasma-Kanone vor allem bei trägen Großkampfschiffen wirkungsvoll.

Streulaser: Durch die hohe Kadenz durchschlägt diese Schnellfeuerwaffe vor allem nahe Ziele, die der Salve nicht mehr ausweichen können. Zusammen mit dem

Traktorstrahl die wirkungsvollste Kombination, um schnelle Abschüsse zu erzielen.

Sekundärwaffen

Bewegungs-Rakete: Da dieses Modell die Ziele anhand der Geschwindigkeit ansteuert, kann es vom Feind durch Schubumkehr leicht getäuscht werden. Es ist empfehlenswert, diese Waffe nur bei schnell angreifenden Objekten zu zünden.

A.5.-Rakete: Die wichtigste Waffe im schnellen Luftkampf, da sie einen Großteil der Schildenergie auf einmal neutralisiert und über eine Zielerfassung verfügt. Für eine optimale Anwendung sollte mit aktivierten Lasern sofort nach dem Aufschlag ein möglichst großer Schaden an der Schiffshülle angerichtet werden.

A.5.-Torpedo: Der Torpedo beschädigt das Schildraster eines Ziels noch stärker als die Rakete und ist optimal für Angriffe auf größere Schiffe geeignet. Da die Torpedos ohne Zielautomatik auskommen, müßt Ihr den Gegner genau anvisieren.

Traktorstrahlgenerator: Während nur selten beschädigte Kampfschiffe zu befreundeten Einheiten geschleppt werden müssen, ist die zweite Anwendung des Traktorstrahls immer dann empfehlenswert, wenn in schneller Folge viele Jäger das eigene Mutterschiff angreifen. Dabei wird ein Feindjäger an das eigene Schiff gekoppelt und kann nicht mehr fliehen. Mit schnellen Laser- oder Streulaser-Salven kann der Gegner in kürzester Zeit vernichtet werden.

Spreng-Torpedo: Diese Rakete besitzt keine Zielerfassung und wird manuell abgefeuert. Der Aufschlagzünder bewirkt eine flächendeckende Vernichtung, somit ist diese Waffe optimal für den Einsatz gegen Fregatten und Kreuzer geeignet.

Verfolger-Rakete: Durch eine ausgefeilte Steuerelektronik ist diese Rakete eine gute Waffe gegen schnell anfliegende Jäger. Das Sensor-Muster des Feindes wird gespeichert – so kommt es kaum zu Fehlschüssen: Liga-Ziele werden auch im größten Kampfgetümmel nicht getroffen.

Betäubungs-Rakete: Diese Waffe setzt einen massiven Störimpuls



Keine Chance zu fliehen: Gekoppelte Feindjäger sind leichte Beute für Euren Schnellfeuerlaser!

frei und besitzt somit dieselbe Wirkung wie der EMP-Strahler. Kurz nach dem Aufschlag kann das Ziel mit A.5.- und Laser-Salven problemlos zerstört werden.

Plasma-Torpedo: Der Plasma-Torpedo hat keine Zielfunktion und fliegt in gerader Linie in Flugrichtung. Er ist besonders für Basisschiffe nützlich, da er über einen mächtigen Aufschlagimpuls verfügt. Sowohl Schilde als auch Hülle werden beschädigt.

Minen: Minen dienen zum Ablängen von feindlichen Raketen. Um sie anzuwenden, schaltet man auf die Rückansicht (L2 und R2 zugleich) und drückt auf den Feuerknopf für die Sekundärwaffe. Es wird eine Mine abgesetzt, die über ein ähnliches Sensorenaster verfügt wie das eigene Schiff, und somit anfliegende Raketen ablenkt. Die Anzahl der verfügbaren Minen ist aber begrenzt! *ch*



Waffenwechsel zählt sich aus: Benutzt immer erst den A.5.-Laser, bevor Ihr die Rumpfhülle durchlöchert!

FINAL FANTASY 7

TEIL 2: SUCHE NACH SEPHIROTH

PS In der letzten MANIAC haben wir Euch bis zum Vergnügungspark Gold Saucer begleitet und Euch bei der Flucht aus dem Corel-Gefängnis geholfen. Mit Eurem feuerroten Buggy steht Ihr nun in der Wüste vor dem Gefängnis.

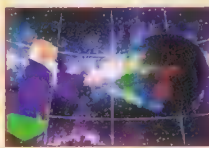
Spritztour mit dem Buggy:

Schwingt Euch hinter das Steuer Eures Buggies und heizt nach Süden zum Gongaga-Reaktor. Dort erwarten Euch die Turks, die im Kampf aber keine Probleme bereiten. Nehmt an der ersten Kreuzung den Weg nach rechts, Sinras Häischer kommen mit dem Hubschrauber und zeigen Euch das Versteck der Titan-Substanz (siehe Bild). Nun marschiert Ihr den lin-

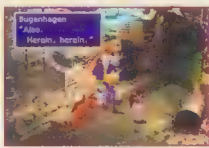


Eilt zur gleichen Stelle wie die Shinra-Häscher: Im zerstörten Gongaga-Reaktor findet Ihr die Titan-Substanz.

ken Weg entlang und krallt Euch bei der zweiten Abzweigung links die Todes-schlag-Substanz. Eilt über den mittleren Pfad ins Gongaga-Dorf, sprecht mit allen Einwohnern und sammelt die Schätze in den Kisten. Unterhaltet Euch im Haus rechts unten mit den Freunden und folgt anschließend Tifa in den Garten: Sie spricht von einem Nebenbuhler – zeigt Ihr Eure Eifersucht!

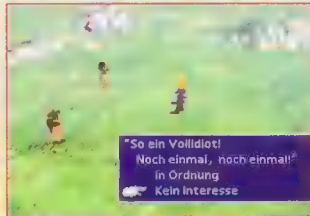


Bugenhagen weiß um das Geheimnis der Mako-Energie: Wird ■ dem Planeten entzogen, zerfällt er



Ihr seid willkommen.
Erforscht den Ort und
schaut auf jeden Fall im
Zauberladen vorbei, wo Ihr
die wertvollen MP-Plus-
und HP-Plus-Substanzen
für je 8.000 Gil erwerbt.
Redet mit Red XIII und
folgt ihm zu den anderen

Reist nun in Yuffies Wald (siehe Karte), um die gewitzte Diebin in Eure Helden-truppe aufzunehmen. Während Ihr dort herumlauft, haltet Ihr ständig die Feindes-können-Substanz in Griffweite: Die gelben Frösche lehren Euch den nützlichen Froschgesang. Nach ein paar Kämpfen begegnet Ihr Yuffie, die Euch nach ihrer Niederlage zu einem Schwätzchen einlädt.



Überredungskünste:
Habt Ihr die richtigen Antworten parat,
schließt sich Yuffie Eurer Truppe an.

Fünf Fragen gilt es zu beantworten, dann schließt sie sich Euch an. Erwidert einfach mit Antwort 1, Antwort 1, Antwort 2, Antwort 1 und Antwort 2. Nehmt Ihr sie mit Euch, erwarten Euch an späterer Stelle drei Bonus-Missionen!

Mit dem Buggy knattert Ihr weiter zum Cosmo-Canyon, wo Ihr eine peinliche Autopanne hinnehmen müßt: Sagt der Wache, daß Ihr die Stadt nicht kennt, und



Die Oberwelt von "Final Fantasy 7":
Nicht alle Lokalitäten sind auf dem
Badar mit Punkten verzeichnet!

Kameraden! Nach einer Müttze Schlaf schaut Ihr erst allein, dann mit Euren Freunden im Observatorium von Mako-Experte Bugenhagen vorbei. Er klärt Euch über das Geheimnis der Mako-Energie und die zerstörerische Wirkung der Mako-Reaktoren auf. Danach unterhaltet Ihr Euch mit Euren Freunden am Lagerfeuer. Nachdem sich Red XIII Eurer Abenteuergruppe angeschlossen hat, führt Euch Bugenhagen in eine geheime Grotte. Erforscht alle dunklen Löcher und vergeßt nicht den Zusatzeffekt-Trunk auf der Terrasse. Haltet die Feindeskönnen-Substanz bereit: Mit dem Froschgesang stellen die Riesenspinnen keine Gefahr mehr dar. Von blutrünstigen Klauenhunden lernt Ihr die fatale Todesstrafe. Den Dungeon-Obemotz dürft Ihr auf keinen Fall mit dem Titan-Zauber angreifen; nach dem Sieg über ihn schenkt er Euch die Schwerkraft-Substanz. Zurück am Lagerfeuer verläßt Red XIII Eure Gruppe, und Ihr dürft die Helden für Eure weitere Mission frei wählen.

Nachdem ein Mechaniker Euren Buggy repariert hat, düst Ihr Richtung Norden nach Nibelheim: Erforscht das Bergdorf und erleichtert die schwarzen Gestalten um ein paar nützliche Gegenstände. Wollt Ihr Klavier spielen? In Tifas Haus erwartet Euch im ersten Stock ein witziges Zwischenspiel! In Sephiroths riesigem Anwesen plündert Ihr alle Kisten und knack

LEGENDE

- 1 Die Hauptstadt Midgar
- 2 Kaamu
- 3 Chocobo-Farm
- 4 Mithril-Mine
- 5 Festung Adlerhorst
- 6 Militärbasis
- 7 Costa del Sol
- 8 Paß in die Berge
- 9 Mako-Reaktor
- 10 North Corel
- 11 Corel-Gefängnis
- 12 Gongaga-Reaktor
- 13 Cosmo-Canyon
- 14 Yuffies Wald
- 15 Nibelheim
- 16 Raketendorf
- 17 Bergpfad
- 18 Yuffies Heimatdorf
- 19 Einsiedlerhaus
- 20 Ruinentempel
- 21 Knochendorf
- 22 Dorf im Schnee
- 23 Meteoritenkrater

den Geldschrank im Raum links oben mit folgender Kombination: 36 nach rechts, 10 nach links, 59 nach rechts und 97 nach rechts. Dabei dürft Ihr die angegebenen Zahlen nicht überschreiten! Dreht Ihr z.B. aus Versehen nach rechts auf 37, müßt Ihr von vorne beginnen. Im Geldschrank erwartet Euch ein Monster, nach dem Sieg krallt Ihr Euch die Odin-Substanz am

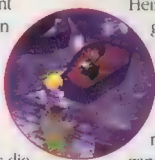
Boden und den Schlüssel im Schrank. Mit diesem öffnet Ihr im Keller die lila Tür kurz vor der Bibliothek. Im Sarg dahinter findet Ihr den Meisterschützen Vincent, der sich während des Kampfs in wüste Kettsägen- und Steinmonster verwandelt. Erzählt ihm von Eurer Suche und fragt nach seiner Geschichte; anschließend verläßt Ihr den Raum und schlendert ein Stück zurück zur Treppe – Vincent kommt Euch hinterhergefliegen. In der Bibliothek trifft Ihr Sephiroth, der eine Zerstören-Substanz auf Euch wirft. Nehmt sie mit und verlaßt Nibelheim durch den nördlichen Ausgang in Richtung der Berge. Nachdem Ihr die Brücke überquert habt, führt Euch der Weg in einen alten Maschinenraum: Von riesigen Drachen lernt Ihr hier das Flammenwerfer-Feindeskönnen. Vergeßt nicht das Runenschwert und die anderen Waffen in den Kisten und rutscht bei den Röhren durch den jeweils zweiten Tunnel von rechts und links. Neben dem Speicherplatz erwartet Euch ein fieses Monster, meidet jegliche Feuer-Magie und klaut Euch mit der Feindeskönnen-Substanz den mächtigen Trine-Zauber. Nach dem Kampf erhaltet Ihr die Gegenangriff-Substanz, die Ihr für maximale Resultate mit der Schutz- und Glücks-Substanz kombinieren.

Cids Flugzeug:

Nach dem Duell erholt Ihr Euch im Raketen-Dorf. Vergeßt nicht die zwei Schatzkisten, im Hinterhof des mittleren Hauses (rechts neben der Rakete) entdeckt Ihr das Flugzeug "Tiny Bronco", das Mädel Shiela hindert Euch jedoch am Diebstahl. Klettert in die Rakete und unterhaltet Euch mit dem Bordmechaniker Cid, den "Final Fantasy"-Veteranen bereits aus früheren Abenteuern kennen. Nach dem Gespräch marschieret Ihr zurück in sein Haus, wo Euch wieder Shiela empfängt. Nach einer Tasse Tee erreicht Rufus das Raketen-Dorf: Spitzelt aus der Tür und sprecht im Hinterhof mit Palmer, der Euch zum lustigsten Kampf in "Final Fantasy 7"



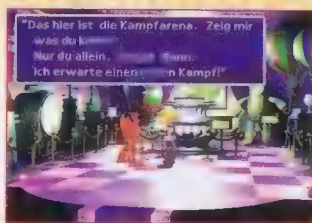
Vorsicht Falle: Die Hebel in Yuffies Haus sperren Eure Freunde in einen riesigen Eisenkäfig.



fordert. Anschließend schnappt Ihr Euch das Flugzeug und entkommt mit Cid dem Feuer der Shinra-Soldaten. Ist Yuffie noch dabei, erwartet Euch jetzt ein Bonusabenteuer: Knatzt mit der Tiny Brosco zum Bergpfad (siehe Karte, Nummer 17). Zu Fuß marschieret Ihr ins Gebirge, wo Euch die hinterlistige Yuffie alle Substanzen stiehlt! Verfolgt sie in ihr Heimatdorf Utafi, in dem Ihr die große Kiste im Zubehörladen öffnet. Dort findet Ihr die MP-Absorbierungssubstanz, die Euch Yuffie auch noch klaut. Stellt ihr ins Haus nahe dem Dorfeingang nach und schaut

hinter die Papierwand. Wieder entkommt sie, bevor Ihr sie im Riesentopf neben der Bar ganz links endlich fangt. Folgt ihr ins Haus, wo sie Euch ein letztes Mal über's Ohr haut. Verlaßt Ihr Haus und vergeßt dabei nicht den Geheimraum mit der Haarnadel-Waffe. Begeht Euch zum großen Tempel und läutet den Tempelgong links – ein Geheimgang öffnet sich. Dieser führt Euch zu Don Corneo, der immer noch Euren Mädels nachstellt und sofort sein neues Haustier Rapus auf Euch hetzt. Nach erfolgreichem Kampf befreit Ihr Yuffie, die Euch reumütig Eure Substanzen wiedergibt.

Zurück im Flugzeug erforscht Ihr die Oberwelt und zischt durch den großen Fluß am Corel-Gefängnis vorbei zum Haus des Einsiedlers. Fragt ihn nach dem Schlüsselstein, den er leider dem Gold-Saucer-Muskelmann Dio verkauft hat. Eilt über North Corel in den Vergnügungspark und rennt direkt in die Kampfarena. Dort findet Ihr in der Ausstellung namens "Dio's Show Room" den grünen Schlüsselstein auf einer Säule. Versucht ihn zu klauen, und Dio schickt Euch zu seiner persönlichen Belustigung in die Kampfarena! Nach ein paar Runden seid Ihr unterlegen, Dio läßt aber Gnade walten und schenkt Euch den Schlüsselstein. Als Ihr



Als Entertainer ungeschlagen: Wollt Ihr Dios Schlüsselstein ausleihen, müßt Ihr ihn in der Kampfarena unterhalten.

den Vergnügungspark verlassen wollt, ist die Seilbahn vorübergehend außer Betrieb. Ihr übernachtet im Geisterhotel und macht mit Aerith eine romantische Rundfahrt mit der Gondel. Mit ◀ und ▶ könnt Ihr dabei aus dem Fenster sehen und prächtige FMV-Sequenzen genießen! Nach soviel Spaß folgt gleich der Ärger: Cait Sith stiehlt Euch den Schlüsselstein und gibt ihn den Shinra-Schergen! Da bleibt Euch nur die Reise zum Ruinentempel im Süd-Osten: Dort überläßt Euch ein Shinra-Häschler den Schlüsselstein, mit dem Ihr ins Innere des Tempels vordringt.



Im Ruinentempel marschieret Ihr über die Zeiger der Riesenuhr in zwölf Gänge.



Hier gibt's einige Schätze zu entdecken (siehe Randtext). Folgt dem alten Zwerg, und er führt Euch in eine Halle mit rollenden Felsbrocken. Weicht geschickt aus und steckt Euch am lila See die Morph-Substanz in die Tasche. Am Ende der Halle wartet der Zwerg auf Euch, speichert den Spielstand und heilt Eure Wunden. Geht weiter zur Riesenuhr, die den Weg in zwölf Gänge spaltet. Die Liste unten verrät Euch, was sich hinter den vielen Stunden verbirgt. Sammelt alle Schätze ein und fangt den Zwerg auf der Böschung (Ausgang VI). Er öffnet Euch den Gang zu Sephiroth, der einen grausigen Drachen auf Euch hetzt. Nützt nur die Titan-, Ghoco-, Odin- und Ramuh-Magie, Elementzauber heilt das Ungetüm. Auch auf Vincents Beast-Limit müßt Ihr unbedingt verzichten. Nach gewonnenem Kampf erhaltet Ihr das Drachenarmband und die Bahamut-Substanz. Eilt nach rechts und berührt das Tempelmodell, Cait Sith klingelt per Handy durch und bietet seine Hilfe an.

DIE GÄNGE DER RIESENURH

I	Leere Kiste
II	Blockierter Weg
III	Leere Kiste
IV	Princess-Guard-Waffe
V	Schleifenring
VI	Fangspiel
VII	Waffe für Cait Sith
VIII	Mega-Elixier
IX	Blockierter Weg
X	Startpunkt
XI	Blockierter Weg
XII	Endgegner und Ausgang

Die vielen Ebenen im Ruinentempel verwirren Euch mit versteckten Durchgängen und Lianen-Kletterei. Folgende Gegenstände könnt Ihr hier absahnen: Dreizack (für Cid), Geist Plus, Silbergewehr (für Vincent), Turbo Äther, Raketen-schlag (für Barret), Glücks-Plus-Substanz und den Schleifenring. Letzter befindet sich in der gelben Kiste in der Mitte des Labyrinth und ist nur über die riesige Uhr zu erreichen. Der Schleifenring schützt Euch vor allen Krankheiten.



Flucht im Flugzeug: Im Tiefflug durch das Raketen-Dorf schießen Euch die Shinra-Soldaten ein häßliches Loch ins Heck.

Eilt zurück zur Riesenuhr und stellt Euch hinter der Zwölf dem Mauemonster: Ihr dürft alle Zaubersprüche benutzen, sie zeigen jedoch wenig Wirkung. Nach einem Treffen mit Sephiroth erwacht Ihr im Dorf von Gongaga: Eilt zum Knochendorf und sprecht mit allen Einwohnern. Von ihnen erfahrt Ihr, daß Ihr die Lunar-Harfe benötigt, um durch den Zaubervald zu gelangen. Veranstatet eine große Ausgrabung und sucht dabei gleich nach anderen Gegenständen. Habt Ihr die Harfe ausgegraben, schlenkert Ihr in den Zaubervald und schnappt Euch die umherfliegende Kjata-Substanz hinter den Bäumen – Ihr müßt schnell sein! Mit der Harfe dürft Ihr durch den Wald ins Schneckenhausdorf: An der Wegkreuzung erforscht erst die linke, dann die rechte Abzweigung. Legt Euch im Haus ganz rechts auf's Ohr, bis Cloud die Präsenz von Aerith und Sephiroth spürt. Nehmt nun den mittleren Weg an der Kreuzung und holt Euch im Schneckenhaus die Komet-Substanz. Steigt die Treppen hinunter, und Ihr findet Aerith, die von Sephiroth überraschend niedergestreckt wird. Anschließend stellt Ihr Euch Sephiroths Monsterkollege: Verwendet nur die Aufruf-Magie sowie harte Hiebe (kein Reflect-Effekt) und klagt dem Untier mit der Feindeskönnen-Substanz den mächtigen Aqualung-Zauber (1500 HP pro Gegner). Damit habt Ihr die erste CD durchgespielt, speichert den Spielstand und legt die zweite CD ein.

Expedition in die Berge:

Folgt Sephiroth durch das Schneckenal und durch die Höhlen ins Gebirge. Vergeßt dabei nicht die Zauber-Plus-Substanz an der Kletterwand links unten. Über die Berge erreicht Ihr das Dorf im Schnee, wo Ihr zunächst im Waffenladen ordentlich einkauft. Eine Übernachtung im Wirtshaus kostet stolze 200 Gil, der reinste Wucher! Anschließend klagt Ihr die große Gebirgskarte im Haus rechts oben und sprecht mit dem Mann am hinteren Ausgang des Dorfes. Irina von den Turks erscheint auf der Bildfläche und will Euch eine Ohrfeige verpassen. Weicht ihrem Schlag aus (links oder rechts lenken) und quatscht danach im mittleren Haus mit

dem kleinen Jungen. Er schenkt Euch sein Snowboard, damit Euch der Wächter passieren läßt. Schwingt Euch auf's Brett und heizt bergabwärts.

Nach einigen harten Stürzen kommt Ihr am Ende der Piste an: Da die Bergregionen aus Zufallsräumen bestehen, können wir Euch nur ein paar Tips geben: Klickt an Wegkreuzungen auf die Karte und vergleicht die Anzahl der Abzweigungen.



Nach einem langen Fußmarsch gelangt Ihr in einen grausigen Schneesturm: Damit Ihr Euch nicht verirrt, steckt Ihr laufend rote Stäbe in den Schnee. Von hier aus geht Ihr strickt nach Norden, bis Ihr zu einer Höhle kommt: Hier findet Ihr eine Alle-Substanz. Verlaßt die Höhle und marschiert weiter nach Norden (der Eingang der Höhle weist nach Süden). Kurze Zeit später gelangt Ihr zu einer mollig warmen Hütte, in der Euch ein alter Bergsteiger in die



Ein gebranntes Kind scheut das Feuer: Der verletzte Junge im Schneedorf schenkt Euch sein Snowboard.

Geheimnisse des Kletterns einweiht. Nach einem Schläfchen beginnt Ihr mit dem anstrengenden Aufstieg an der Kletterwand. Drei Höhlen bieten Abwechslung vom Gekraxel: In der ersten findet Ihr einen Schleifenring. Verschiebt den Felsbrocken, um den Weg freizuräumen. Im zweiten Eisgewölbe brecht Ihr die vier Eiszapfen von der Decke, um die Löcher im Boden zu schließen. In der dritten Höhle erwartet Euch ein zweiköpfiges Monster: Der linke Kopf ist empfindlich gegen Hiebe, der rechte gegen Zauber. Mit Komet-Magie und Aqualung-Feindeskönnen seid Ihr dem Monster gewachsen.

Am Meteoritenkrater angekommen emp-



Cloud bricht das Herz: Sephiroth streckt seine Liebste mit einem unbarmherzigen Hieb nieder.

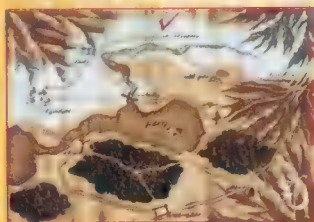
fängt Euch eine traumhafte FMV-Sequenz. Beim nächsten Speicherplatz solltet Ihr die Neo-Bahamut-Substanz nicht vergessen, nach der ersten Energiebarriere erwartet Euch eine MP-Turbo-Substanz. Im Meteoritenkern klärt Euch Sephiroth über die Geheimnisse des gelobten Landes und Clouds' wahre Herkunft auf. Nach dem Flashback erwacht Ihr in Shinras Militärbasis: Die Soldaten stecken Tifa in die Gaskammer, Barret bleibt nur die Flucht zum Landeplatz. Nun steuert Ihr Tifa in der Gaskammer: Zieht mit den Füßen den Schlüssel zu Euch und löst

Eure Fesseln. Nun untersucht Ihr die Türe rechts und Eure Flucht gelingt. Auf der großen Kanone stellen Euch jedoch die Shinra-Schergen! Rennt Richtung Kanonenmündung, und



Zeit für Sport: Mit gekonnten Sprüngen sammelt Ihr auf dem Snowboard bunte Luftballons.

Eure Freunde eilen Euch per Luftschiff zu Hilfe. Im Flugzeug sprecht Ihr mit allen Kumpanen und setzt anschließend Kurs Richtung Mithril-Mine. Dort stellt Ihr Euch dem wütenden Riesenwurm (ca. 6.000 HP) und klagt ihm mit der Feindeskönnen-Substanz den Beta-Zauber. Mit dem Flieger eilt Ihr in Yuffies Heimatdorf, wo Euch die nächste Geheim-Mission erwartet. Ob Euch Yuffie dort wieder reinlegt, erfahrt Ihr in der nächsten MANIAC...



Ein Blick genügt: Die Karte der Berglandschaft könnt Ihr nur an Wegkreuzungen aufrufen.

PAL-UPDATE

Im Vergleich zur Importversion von "Final Fantasy 7" haben sich bei der deutschen PAL-Fassung ein paar Details geändert: So sind zu Beginn des Abenteuers manche Gegenstände günstiger platziert, und an bestimmten Orten greifen Euch seltener Monster an. Außerdem wurden einige Frage/Antwort-Spiele entfernt und ein paar Dialoge vereinfacht. Dafür nervt die (solide übersetzte) PAL-Version mit dicken Letterbox-Balken: auch spielt sie sich etwas träger als das NTSC-Original.

CLAYFIGHTER 63 1/3



Wer sich mit den Clayfighters in Klobrillenarenen keilt, wird sich sicher über unsere Cheats und Movelisten freuen. Jedesmal müßt Ihr in der Charakteranwahl den L-Knopf gedrückt halten...

Secret Options

C, C, C, C, C, B, A.

Boogerman

↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↓.

Sumo Santa

A, C, C, C, C, C, B.

Dr. Klin

B, C, C, C, C, C, A.

Zufallskämpfer

Halte die L- & R-Knöpfe gedrückt.

T. HOPPY

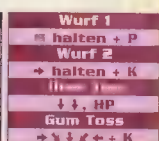


Wurf 1
→ halten + P
Wurf 2
↓ ↓ + MK (HK)
Wurf 3
→ ↓, LP (LK)
Over Top
↓ ↓, HP
Rabbit Punch
→ ↓ ↓ + P
Long Arm
→ ↓ ↓ ↓ + MP
Super Punch
↓ ↓ ↓ ↓ + P
Bash (nahe)
↓ ↓ ↓ ↓ + K
Ultra Combo
↓ ↓ ↓ + P (K)
Claytality 1
↓ ↓ ↓ ↓

TAFFY



Wurf 1
→ halten + P
Wurf 2
→ halten + K
Wurf 3
↓ ↓, HP
Gum Toss
→ ↓ ↓ ↓ + K
Jelly Spit
↓ ↓ ↓ + P
Jelly Roll
→ halten, ↓ ↓ + P
Super Punch
↓ ↓ ↓ ↓ + P
Dash Opener
→ halten, → + K
Claytality 1
↓ ↓ ↓ ↓
Claytality 2
→ → → →



Wurf 1
→ halten + P
Wurf 2
→ halten + K
Wurf 3
↓ ↓, HP
Gum Toss
→ ↓ ↓ ↓ + K
Taffy II
→ ↓ ↓ + P
Twist (im Sprung)
↓ ↓ ↓ + P
Kicks O' H
↓ ↓ ↓ + K
Verhöhn
L + R + HP
Claytality 2
→ → → → (nahe)
Ultra Combo
↓ ↓ ↓ + P (K)

BONKER



Wurf
→ halten + HP
Over Top
↓ ↓, P
Mask Go Clown
↓ ↓ ↓ + K
Over Top
↓ ↓ ↓ + P
Punch Opener
→ halten, → + P
Verhöhn
L + R + LK
Linker-Finisher
→ ↓ ↓ + P
Super III in Top
↓ ↓ ↓ ↓ + K
Super 3
↓ ↓ ↓ ↓ + K
Auto-Linker
→ ↓ ↓ + P (K)

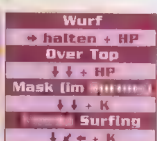


Wurf
→ halten + HP
Over Top
↓ ↓, P
Mask Go Clown
↓ ↓ ↓ + K
Over Top
↓ ↓ ↓ + P
Punch Opener
→ halten, → + P
Verhöhn
L + R + LK
Linker-Finisher
→ ↓ ↓ + P
Super III in Top
↓ ↓ ↓ ↓ + K
Super 3
↓ ↓ ↓ ↓ + K
Auto-Linker
→ ↓ ↓ + P (K)

HOUGAN



Wurf
→ halten + HP
Over Top
↓ ↓ + HP
Mask (im Sprung)
↓ ↓, K
Surfing
↓ ↓ ↓ + K
Surf (im Sprung)
↓ ↓ ↓ + K
Chicken Baseball
↓ ↓ ↓ + P
Super Punch
→ ↓ ↓ ↓ + P
Super Kick
↓ ↓ ↓ ↓ + P
Claytality 1
→ → → → (nahe)
Claytality 3
↓ ↓ ↓ + LK

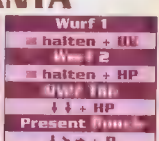


Wurf
→ halten + HP
Over Top
↓ ↓ + HP
Mask (im Sprung)
↓ ↓, K
Surfing
↓ ↓ ↓ + K
Surf (im Sprung)
↓ ↓ ↓ + K
Chicken Baseball
↓ ↓ ↓ + P
Super Punch
→ ↓ ↓ ↓ + P
Super Kick
↓ ↓ ↓ ↓ + P
Claytality 1
→ → → → (nahe)
Claytality 3
↓ ↓ ↓ + LK

SUMO SANTA



Wurf 1
→ halten + HP
Wurf 2
→ halten + HP
Wurf 3
↓ ↓ + HP
Present
→ ↓ ↓ + P
Ham Hock
↓ halten, → + P
Spin Kick
↓ ↓ ↓ + K
Super Flubber
↓ ↓ ↓ ↓ + P
Stomp
→ → → + P (K)
Launch
→ halten + HP
Claytality 1
↓ ↓ ↓ ↓



Wurf 1
→ halten + HP
Wurf 2
→ halten + HP
Wurf 3
↓ ↓ + HP
Present
→ ↓ ↓ + P
Ham Hock
↓ halten, → + P
Spin Kick
↓ ↓ ↓ + K
Super Flubber
↓ ↓ ↓ ↓ + P
Stomp
→ → → + P (K)
Launch
→ halten + HP
Claytality 1
↓ ↓ ↓ ↓

BLOB



Wurf 1
→ halten + HP
Wurf 2
→ halten + MP
Over Top
→ halten, → + P
Dash Punch
→ ↓ ↓ + P
L.A.P.D.
→ ↓ ↓ + P
Super Punch
→ ↓ ↓ ↓ + P
Super Kick
→ ↓ ↓ ↓ + P (K)
Claytality 2
→ ↓ ↓ + HK
Claytality 4
→ ↓ ↓ ↓ + LK
Claytality 5
→ ↓ ↓ + HP

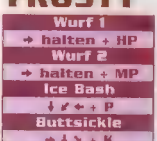


Wurf 1
→ halten + HP
Wurf 2
→ halten + MP
Over Top
→ halten, → + P
Dash Punch
→ ↓ ↓ + P
L.A.P.D.
→ ↓ ↓ + P
Super Punch
→ ↓ ↓ ↓ + P
Super Kick
→ ↓ ↓ ↓ + P (K)
Claytality 2
→ ↓ ↓ + HK
Claytality 4
→ ↓ ↓ ↓ + LK
Claytality 5
→ ↓ ↓ + HP

BAD MR. FROSTY



Wurf 1
→ halten + HP
Wurf 2
→ halten + MP
Ice Bash
→ ↓ ↓ + P
Buttsickle
→ ↓ ↓ + K
Snow Blower
→ ↓ ↓ + K
Dash Opener
→ halten, → + K
Super Kicks
→ ↓ ↓ ↓ + K
Super Kick
→ ↓ ↓ ↓ + P (K)
Claytality 2
→ ↓ ↓ + K
Claytality 4
→ ↓ ↓ ↓



Wurf 1
→ halten + HP
Wurf 2
→ halten + MP
Ice Bash
→ ↓ ↓ + P
Buttsickle
→ ↓ ↓ + K
Snow Blower
→ ↓ ↓ + K
Dash Opener
→ halten, → + K
Super Kicks
→ ↓ ↓ ↓ + K
Super Kick
→ ↓ ↓ ↓ + P (K)
Claytality 2
→ ↓ ↓ + K
Claytality 4
→ ↓ ↓ ↓

ICKYBOD CLAY



Wurf 1
→ halten + HP
Wurf 2
→ halten + HK
Wurf 3
→ halten + MK
Over Top
↓ ↓, HP
Over Top
↓ ↓ ↓ + P
Ghoul Roll
→ → + K
Super Icky
→ → → + K
Super Kick
→ ↓ ↓ ↓ + K
Claytality 2
→ → →



Wurf 1
→ halten + HP
Wurf 2
→ halten + HK
Wurf 3
→ halten + MK
Over Top
↓ ↓, HP
Over Top
↓ ↓ ↓ + P
Ghoul Roll
→ → + K
Super Icky
→ → → + K
Super Kick
→ ↓ ↓ ↓ + K
Claytality 2
→ → →

BOOGERMAN



Wurf 1
→ halten + HP
Wurf 2
→ halten + MP
Buttspin (im Sprung)
↓ ↓ ↓ + K
Slide
↓ ↓ ↓ + K
Loogie Spit
→ ↓ ↓ + P
Super Cape
→ ↓ ↓ ↓ + P
Super Burp
→ ↓ ↓ ↓ + P
Claytality 1
↓ ↓ ↓ + P (K)
Claytality 3
→ → →, MP
Claytality 4
→ ↓ ↓ + HP



Wurf 1
→ halten + HP
Wurf 2
→ halten + MP
Buttspin (im Sprung)
↓ ↓ ↓ + K
Slide
↓ ↓ ↓ + K
Loogie Spit
→ ↓ ↓ + P
Super Cape
→ ↓ ↓ ↓ + P
Super Burp
→ ↓ ↓ ↓ + P
Claytality 1
↓ ↓ ↓ + P (K)
Claytality 3
→ → →, MP
Claytality 4
→ ↓ ↓ + HP

EARTHWORM JIM



Wurf 1
→ halten + HP
Wurf 2
→ halten + MP
EWJ (im Sprung)
↓ ↓ ↓ + P
Tumbleworm
→ ↓ ↓ + K
Super Punch
→ ↓ ↓ ↓ + K
Super Kick
→ ↓ ↓ ↓ + P
Ultra Combo
→ ↓ ↓ ↓ + P (K)
Claytality 2
→ → →
Claytality 4
→ ↓ ↓ + HP (MP)

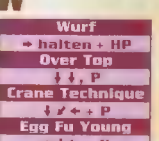


Wurf 1
→ halten + HP
Wurf 2
→ halten + MP
EWJ (im Sprung)
↓ ↓ ↓ + P
Tumbleworm
→ ↓ ↓ + K
Super Punch
→ ↓ ↓ ↓ + K
Super Kick
→ ↓ ↓ ↓ + P
Ultra Combo
→ ↓ ↓ ↓ + P (K)
Claytality 2
→ → →
Claytality 4
→ ↓ ↓ + HP (MP)

KUNG POW



Wurf
→ halten + HP
Over Top
↓ ↓, P
Crane Technique
→ ↓ ↓ + P
Egg Fu Young
→ ↓ ↓ + K
Nunchucks
→ ↓ ↓ + P
Punch Opener
→ halten, → + K
Super Rice
→ ↓ ↓ ↓ + K
Launch
L + R + LK
Claytality 1
→ ↓ ↓ + (nahe)
Claytality 2
→ → →



Wurf
→ halten + HP
Over Top
↓ ↓, P
Crane Technique
→ ↓ ↓ + P
Egg Fu Young
→ ↓ ↓ + K
Nunchucks
→ ↓ ↓ + P
Punch Opener
→ halten, → + K
Super Rice
→ ↓ ↓ ↓ + K
Launch
L + R + LK
Claytality 1
→ ↓ ↓ + (nahe)
Claytality 2
→ → →

COMMAND & CONQUER 2: AL

DS Mit dem ersten Teil unserer "C&C 2"-Komplettlösung führt Ihr die alliierten Truppen gegen Stalin zum Sieg. Dabei konzentrieren wir uns diesmal auf die Missionen 6 bis 14.

Nordgriechenland (6.1): Am Startpunkt **5** baut Ihr die Basis auf und sichert sie bei Position **1** und **2** ab. Schaltet die sowjetische Station am südlichen Ufer mit Kampfpanzern aus, ehe Ihr Eure



Einheiten bei **2** abziehen könnt. Bedenkt aber, daß bei **1** weiterhin Fallschirmjäger angreifen. Am südlichen Ufer errichtet Ihr einen Hafen und schaltet mit Kanonenbooten die russischen U-Boote aus. Danach könnt Ihr mit fünf Landungsbooten (bemannt mit Kampfpanzern und einem Spion) bei **3** auf die feindliche Insel gelangen. Vernichtet alle Gebäude der Basis bis auf das Technologiezentrum im Nordwesten: Dort schickt Ihr Euren Spion hinein.

Südgriechenland (6.2): Zusammen mit den Kanonenbooten radiert Ihr die feindlichen Truppen aus, um zu **1** vorzustoßen und dort Eure Basis zu errichten. Nach der Zerstörung des Außenpostens am Ostufer verteidigt Ihr die drei Landeplätze. Kümmert Euch mit Kanonenbooten um die sowjetischen U-Boote, mit



ausreichend Landungsbooten (wieder Panzer und ein Spion) setzt Ihr bei **2** zur nördlichen Insel über. Zerstört die gegnerische Basis, der Spion infiltriert das Technologiezentrum im Osten.

Dänemark (7): Mit den Verstärkungen von Position **1** errichtet Ihr am Startpunkt die Basis. Die angreifenden MIGs haltet Ihr mit Flak-Stellungen in Schach, dazwischen verstreute Rak-Zero-Cyborgs erhöhen die Effizienz Eurer Luftabwehr. Befestigt die Positionen **3** und **4**, postiert bei **5** einige Panzer. Jetzt



könnt Ihr in Ruhe die Radarstation an Punkt **5** durch einen Invasor einnehmen. Befestigt Position **5** mit Bunkern und Geschütztürmen, um dann mit einem ausreichend großen Panzerverband gegen das sowjetische Lager im Osten vorzugehen. Euer Hauptaugenmerk gilt dabei dem nördlichen Bauhof, den Kraftwerken und Teslaspulen. Habt Ihr Euch bis zum südlichen Bauhof vorgekämpft, müssen die restlichen Häfen im Osten mit einer Zerstörerflotte zerbröckelt werden – die Reichweite Eurer Landeinheiten ist dafür zu gering.

Österreich (8.1): Eure Basis am Startpunkt wird bald durch Nachschubtruppen von Punkt **1** verstärkt. Mit dem neuen Bauhof erweitert Ihr die Basis und errichtet starke Verteidigungsanlagen. Position **2** und **3** werden ebenfalls gesichert, danach könnt Ihr die weitere Stromversorgung mit den großen Kraftwerken



gewährleisten. Flak-Stellungen kümmern sich um Luftangriffe. Mit einem Hafen und Zerstörern kontrolliert Ihr den Seeraum, ein Technologiezentrum ermöglicht Euch den Bau von Navigationssatellit und Schattengenerator. Die sowjetische Basis im Südwesten erobert Ihr mit mindestens 20 Panzern.

Süddeutschland (8.2): Missionsstruktur und Vorgehensweise sind der in Österreich sehr ähnlich, lediglich die Karte wurde horizontal gespiegelt. Haltet Euch an die obigen Ausführungen.



Nordestland (9.1): Nördlich des Startpunktes baut Ihr Eure Basis auf und sichert sie mit Flak-Geschützen. Errichtet bei Position **1** einen Hafen und produziert fünf Landungsboote. Besetzt diese so schnell wie möglich mit Kampfpanzern und setzt ans nördliche Ufer bei Punkt **2** über (den Spion nicht vergessen).



Bevor Ihr die gegnerische Basis im Nordwesten übernehmt, lockt Ihr die sowjetischen Verbände heraus und zerstört in einem schnellen Großangriff die Teslaspulen und Feuertürme am Eingang der Festung. Nach der Eroberung infiltriert Euer Spion die Kommandozentrale im Norden. Den sowjetischen Überläufer eskortiert Ihr zu Eurer Basis, um die Mission zu beenden.

Südostland (9.2): Im Süden nichts Neues: Eure Basis entsteht östlich des Startpunktes, der Hafen bei Punkt **1** fabriziert die Landungsboote, die Eure Panzerverbände zu Position **2** bringen. Die Basis im Norden wird in gleicher Manier wie in Nordostland übernommen, der Spion befreit den General, den Ihr sojann zu Eurem Stützpunkt befördert.



Wien (10.1): Baut Eure Basis nördlich des Startpunktes, mit den Verteidigungsanlagen solltet Ihr die Punkte **1** und **2** sichern. Danach dezimiert Ihr die heranrückenden russischen Einheiten mit einem Hubschrauberverband, den Ihr ständig ausbaut. Mit acht bis zehn Hubschraubern und 20 bis 25 Panzern nehmt Ihr Euch das Lager im Nordosten vor. Die Teslaspule bei **3** schaltet Ihr mit den Hubschraubern aus. Versucht aber



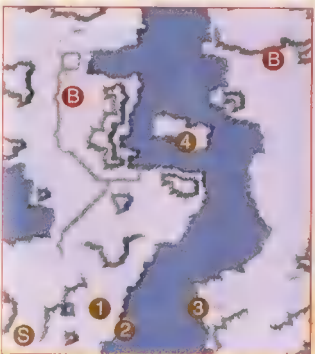
ARMSTUFE ROT TEIL 1

vorher, die umliegenden Flugabwehrstellungen mit dem Panzerverband zu zerstören. Den Flughafen bei Position **1** müßt Ihr so schnell wie möglich dem Erdboden gleich machen. Das Atomwaffenzentrum wird mit einem Spion infiltriert.

Kontrollzentrum (10.2): Im Inneren des Atomwaffenzentrums tastet Ihr Euch vorsichtig mit den Schützen nach Punkt **1** vor. Schalten an Euren Cyborgs befehlt Ihr mit dem Mechanobot. Die Invasoren auf keinen Fall in einen Kampf verwickeln, sie müssen die Schaltzentralen an den Positionen **2** bis **5** deaktivieren. Vorher solltet Ihr die Fässer bei **1** sprengen, wonach sich Einzelkämpferin Tanya zu Eurer Einheit gesellt. Mit ihr stellt die erfolgreiche Beendigung der Mission kein größeres Problem dar.

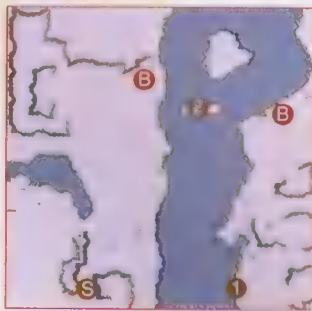


Nord-UdSSR (11.1): Errichtet am Startpunkt oder an Position **1** Eure Basis. Flak-Stellungen sichern den Luftraum. Nehmt zuerst das sowjetische Lager im Norden ein. Mit einem Hafen bei Punkt **2** und Zerstörern ebnet Ihr den Weg für die Landungsschiffe, die Euren Panzerverband bei Punkt **3** absetzen. Kümmt Euch um die zweite Basis im Norden, danach zerstört Ihr die Teslaspulen bei Position **4**.

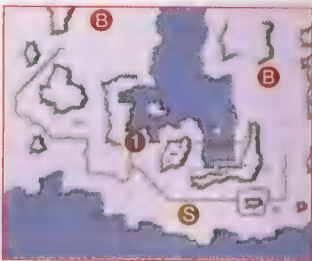


mit Hubschraubern. Jetzt können Eure Zerstörer den Weg für den Schiffskonvoi freiräumen.

Südfinnland (11.2): Dasselbe in Grün! Halte Euch an die Vorgehensweise der Mission 11.1. Bei Position **1** setzt Ihr mit Landungsschiffen und Panzern über, Hubschrauber zerstören die Teslaspulen bei Punkt **2**.



Zentralrussland (12): Östlich des Startpunktes entsteht Eure Basis. In einem Gebäude bei Position **1** findet Ihr Geld. Erobert zuerst das nordöstliche Lager und errichtet dort einen Hafen. Mit vereinten Streitkräften setzen die Flugabwehr-Panzerereinheiten setzen die Flugabwehr außer Kraft. Hubschrauber zerstören die Teslaspulen. Zusätzlich greift Ihr mit einer Schlachtkreuzer-Flotte von Osten an. Das Technologiezentrum im Norden des Lagers infiltriert Ihr mit einem Spion.



Die Waffenfabrik (13): Nach Betreten der unterirdischen Waffenfabrik habt Ihr 45 Minuten Zeit, die Mission zu beenden. Teilt Eure Truppen in zwei Verbände (**A** und **B**) – in jeder Teileinheit müssen Invasoren, Schützen und Mechano-Bots enthalten sein. Trupp **A**



deaktiviert Punkt **1** und vernichtet den Flammenturm bei **2**. Trupp **B** kümmt sich um Punkt **3**, danach wird der Flammenturm bei **4** zerstört. Rückt jetzt mit Trupp **A** zu Position **5** und sprengt den Turm bei **6**. Gruppe **B** schaltet den Generator bei Position **7** ab, ein Spion schleicht sich am Flammenturm vorbei zu Punkt **8**. Sobald Ihr die Verteidigung bei **9** zerstört habt, jagt Ihr den Turm bei **10** hoch. Rückt zu Position **11** vor und betätigt den Schalter. Mit dem neuen Vehikel bei **12** fahrt Ihr bis zu Position **13**. Sobald Ihr alle Schalter betätigt habt, sprengt Ihr die Fässer im Westen und bringt einen Sprengsatz bei Punkt **14** an. Rückt jetzt mit Gruppe **A** vorsichtig bis zu Position **15** vor, bringt dort noch einen Sprengsatz an und sackt Energie und Geld ein. Mit einer Truppe schleicht Ihr Euch an der westlichen Mauer entlang zu Position **16**, der andere Teil vernichtet bei **17** den letzten Generator.

Finale (14): Rückt nach Westen und dringt bei Punkt **1** in den kleinen sowjetischen Außenposten ein. Zerbröckelt dort zuerst die Kraftwerke. Zieht zum östlichen



Bauhof, zerstört ihn und die Spüle DUEB. Finheiten schickt Ihr jetzt in die nördlich gelegenen Silos, worauf Verstärkungen bei **1** eintreffen. Tanya kümmt sich inzwischen um die Flugabwehr und die Cyborgfabrik. Anschließend errichtet Ihr Eure Basis und sichert die Punkte **3**, **4** und **5**. In der Kirche westlich von Punkt **1** findet Ihr eine Geldkiste. Die Offensive gegen die Basis im Südwesten startet Ihr, sobald genügend Panzer gebaut sind. Während der Schlacht produziert Ihr weitere Panzer, die dann zusammen mit den Verbänden der ersten Offensive Stalins Hochburg im Westen angreifen. Vorsicht bei Position **6**. Dieses Gebiet ist vermint! *th*

LEGENDE

- S Startpunkt der Mission
- B Feindlicher Bauhof
- 1 Landungszonen der Sowjet-Truppen

TOMB RAIDER 2

PS Laras Weg bis zum Dolch von Xian ist lang und beschwerlich – mit unserer Komplettlösung wißt Ihr, wo's langgeht.

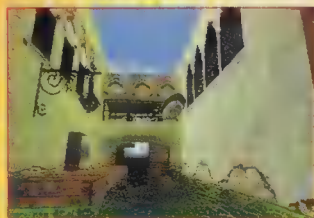
Die große Mauer: Der Felssims unterhalb der Mauer führt nach oben zum Eingang des ersten Turms. Mitsamt dem Gitter fällt Lara einen Stock tiefer ins Wasser. Springt linkerhand zum Schalter, der den Ausgang öffnet. Am eingestürzten Mauerrand rutscht Ihr nach unten und taucht den rechten Tunnel entlang zum Wachstübenschlüssel. Rechts vom See



Wer stehenbleibt, verliert: Die große Mauer ist mit etlichen Fallen gespickt.

geht's wieder nach oben zum zweiten Turm. Steigt auf die Leiter zum rostigen Schlüssel. Hinter der Türe schiebt Ihr den Steinblock zur Seite. Spürtet über die wegkrachenden Bodenplatten und biegt sofort nach rechts ab. Springt frühzeitig über die Stacheln, um nicht in den Tod zu stürzen! Durch den Ausgang links entkommt Ihr der Presse. Am Ende des Fallen-Parcours laßt Ihr Lara nach unten fallen. Lauft zwischen den Seilrädern durch zur Seilrolle.

Venedig: Zwei Schalter im Wachhaus öffnen den Weg aufs Dach. Zerschießt die Scheiben und springt über die Markise auf den Balkon. Erledigt den Schurken, um an den Bootshaus-Schlüssel zu gelangen. Vom Wachhaus taucht Ihr in das Bootshaus. Sperrt das Eingangstor auf und drückt den Schalter. Zurück auf dem Dach geht's beim ersten Fenster links weiter. Drückt den Schalter am Ende der Brücke und springt über die drei Markisen zum Mauervorsprung. Der Hebel öffnet ein Tor im Kanal für das Motorboot. Mit diesem fährt Ihr den Wasserfall hinunter und parkt in der Schleuse.



Damit Ihr den Levelausgang rechtzeitig erreicht, braust Ihr mit dem Boot über Schanzen und Dachterrassen.

Schwimmt zum Steg, der Hebel hinter der Scheibe füllt die Schleuse mit Wasser. Taucht in die Schleuse und zieht am Unterrassenschalter. Der rechte Kanal führt zu einer Anlegestelle, dort zieht Ihr den Hebel. Wendet und biegt links in den engen Kanal ab. Bei der offenen Tür nehmt Ihr den eisernen Schlüssel und betätigt den Schalter oben. Schippert am Ausgang der Schleuse vorbei zurück und rauscht mitten durch die drei Gondeln. An der ersten Anlegestelle kraxelt Ihr über die Markise auf die Dachterrasse. Erledigt die Mafiosi, um den stählernen Schlüssel für die Terrassentür zu bekommen. Der Schalter dahinter hebt das erste Eisengitter. Am zweiten Steg schließt Ihr die Tür auf und öffnet das zweite Eisengitter. Steuert das



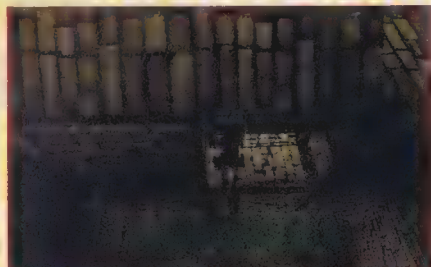
Die Bücherregale in Bartolis Bibliothek eignen sich hervorragend für ausgiebige Kletterpartien.

Boot auf die Minen zu, springt aber rechtzeitig ab. Folgt dem Kanal bis zur Wäscheleine und tuckert rechts in die Garage. Der Schalter öffnet den Levelausgang. Unter Zeitdruck braust Lara über die Schanze und durch die Fenster. Der schmale Kanal mit den geöffneten Eisengittern führt rechtzeitig zum Levelende.

Bartolis Versteck: Lauft nach links zum Schalter, im Palazzo folgt Ihr dem linken Gang. Betätigt den Schalter und kehrt in die Halle zurück. Über das Holzgerüst turnt Ihr auf die Balustrade. Verschiebt den Steinblock und setzt auf den anderen Balkon über. Klettern zum Fenster und springt an die Markise. Zieht Euch am linken Ende hoch, mit einem Rückwärtssalto landet Ihr auf dem Balkon. Bei der nächsten Markise laßt Ihr Euch auf die darunterliegende Plattform fallen. In Bartolis Haus steigt Ihr über den Balkon ins Nachbarzimmer, dort verbirgt sich ein geheimer Gang hinter dem Kamin. Überquert die Fallen und springt über die Kronleuchter nach oben. Mit Anlauf schafft Ihr es auf die gegenüberliegende Seite des Dachbalkens. Drückt den Schalter, um die Kandelaber in Position zu bringen. Vom mittleren Lüster erreicht Ihr

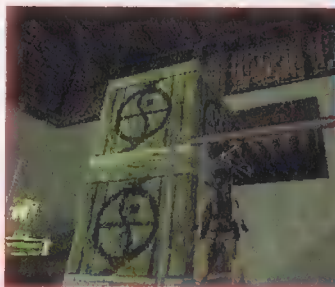
den Schalter, der die Kammer mit dem Bibliotheksschlüssel öffnet. Der Knopf auf dem Fenstersims hebt die Falltür hinter dem Kamin. Draußen laßt Ihr Euch in den Schlot fallen und schwimmt bis zum Tor. Geht durch den ersten Raum und steigt auf das Bücherregal. Der Schalter öffnet einen neuen Raum. Erklimmt dort das linke Regal, springt auf den gegenüberliegenden Vorsprung und klettert weiter nach oben. Mit einem Seitwärtssalto kommt Ihr zum Fenster, von dort auf den Balkon. Hopst über Vordach und Mauer zum Wachhaus, nehmt den Sprengschlüssel und eilt zurück in den großen Bibliotheksraum. Über den Innenhof gelangt Ihr zu einem anderen Kanal: Schwimmt nach links, zieht Euch auf die Mauer und aktiviert den Sprengzünder. An der Explosionsstelle klettert Ihr nach oben und rutscht in den vierten Level.

Das Opernhaus: Stellt Euch an den Rand des Sims. Schwingt die Kiste nach hinten: Springt zurück, um mit Anlauf den nächsten Vorsprung zu erreichen. Einen Stock tiefer öffnet ein Schalter eine Falltür. Steigt nach oben, springt zum ersten Ornament-Schlüssel und hüpf von der schwingenden Kiste nach rechts auf das Vordach. Ein Seitwärtssalto befördert Euch auf die Schräge, rutscht nach unten und haltet Euch mit der X-Taste am Rand fest. Laßt Lara zum Fenstersims fallen und zieht Euch daran hoch. Klettert über die Leiter auf das Dach und lauft über die einstürzenden Dachplatten. Vom Dach des Opernhauses erreicht Ihr mit Anlauf die Plattform mit der schwingenden Kiste. Dort öffnet Ihr mit einem Hebel eine Falltür in die Oper. Drückt den linken Schalter, steigt nach unten und schließt das Gitter mit dem Knopf. Über das geschlossene Gatter erreicht Ihr den Opernsaal. Hangelnd Euch nach unten und springt auf die Bühne. Im linken Raum legt Ihr den Schalter um, dann lockt Ihr den Sandsack beim Mauerspalt rechts von der Bühne nach unten. Kraxelt bis zur Zugbrücke und hechtet nach links an die Mauer. Vom Vorsprung aus erreicht Ihr einen Schalter. Hinter der Zugbrücke klettert Ihr weiter nach oben an den schwingenden Säcken vorbei. Öffnet die Wasser-



Rutscht an der Schräge nach unten, haltet Euch fest, laßt los und ergreift nach kurzem Fall den Fenstersims.

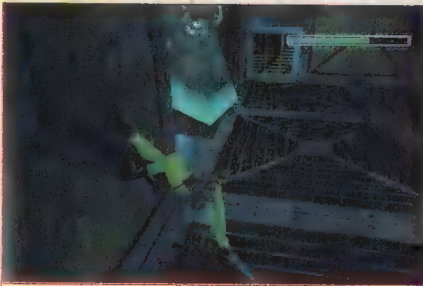
grube auf der Bühne und springt hinein. Links öffnet ein Schalter eine Türe im Saal. Taucht geradeaus zur Relaisbox, die links vom Opernsaal im Schaltschrank eingebaut wird. Mit dem Fahrstuhl geht's nach unten. Schickt den leeren Lift zurück, springt ins Wasser und taucht durch den Tunnel zum Schaltkreis. In der Nähe der Eintauchstelle legt Ihr den Hebel um. Klettert im zweiten Schacht nach oben und folgt dem rechten Gang bis zur Umkleidekabine. Rutscht den Lüftungsschacht nach unten – hinter den Ventilatoren ist der zweite Ornamentenschlüssel. Weiter oben kommt Ihr zu einer Kiste, hinter der ein Hebel den Zugang zum Ankleideraum öffnet. Schiebt die Kiste in die Garderobe, klettert nach oben und transportiert eine



Um aus dem Umkleideraum des Opernhauses zu entkommen, stapelt Ihr zwei Holzkisten.

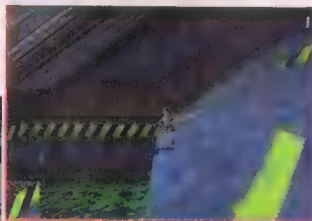
zweite Kiste auf die erste. Springt auf den Turm und läuft zurück zum zweiten Schacht, über den Ihr die Doppeltür im großen Saal erreicht. Klettert in den Dachstuhl, setzt den Schaltkreis ein und legt den rechten Schalter um. Hinter dem Bühnenvorhang sucht Ihr die kleinere, helle Kiste und zieht sie zweimal nach hinten. Drückt den Schalter und klettert über die Kisten nach oben. Laßt Euch rechts nach unten fallen und springt zu den Sandsäcken. Drückt den Schalter und läuft in den Raum mit den schwingenden Kisten. Habt Ihr den Endgegner erledigt, klettert Ihr auf die Kisten und turnt bis zum Schalter, der den Ausgang öffnet.

Der Bohrturm: Verrückt die Kisten so, daß Ihr innerhalb des Zeitlimits ohne Kletterei entkommt. Im Wasser taucht Ihr



Taucht vorsichtig von links an diesen Schalter heran, um nicht von der Turbine angesaugt zu werden.

vorsichtig zu dem Knopf neben der Turbine. Schwimmt durch den geöffneten Tunnel und folgt dem Gang zurück zum Hangar. An der Plattform rechts laßt Ihr Lara nach unten fallen. Der Schalter öffnet die Luke am Flugzeug. In der Maschine stellt Ihr die Rotoren ab. Springt auf das rechte Triebwerk, im Rumpf findet Ihr die Pistolen. Zerschießt die Scheiben und schnappt Euch die gelbe Karte vom Wächter. Öffnet mit der Keycard die Tür und stellt den Alarm ab. Rechts geht's zu den Mannschaftsquartieren, ein Schalter am linken Bett öffnet eine Falltür. Klettert

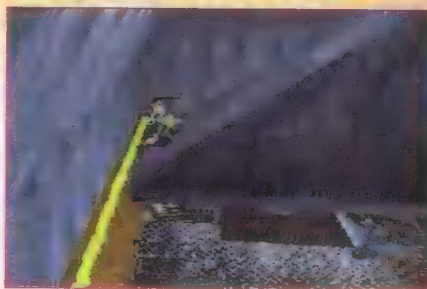


Nur nicht nervös werden: Springt Ihr zu früh ab, landet Lara im Säurebad.

durch die Luke nach oben und rutscht rückwärts hinunter, damit Ihr die Leiter greifen könnt. Stehen die

Kisten in der richtigen Position, erreicht Ihr unbeschadet die nächste Leiter. Erledigt den Wächter und nehmt die rote Karte mit. Im Raum, wo Ihr den Alarm abgeschaltet habt, haltet Ihr Euch jetzt links. Springt über die Fässer und öffnet die Tür. Auf der linken Plattform wird der Container durch den Tunnel gezerrt. Von der Kiste aus erreicht Ihr einen Maschinenraum. Drückt den Schalter, um das Wasser in das rechte Becken zu leiten. Überquert das gefüllte Bassin und springt rechts über die Rohre auf die Plattform. Der Schalter öffnet die Luke im Maschinenraum zur Basis der Bohrturms. Springt dort über die Stege zum anderen Ende und holt die grüne Karte. Rechts kommt Ihr mit einem Klimmgang zurück zum Maschinenraum. Leitet das Wasser wieder um und benutzt die grüne Karte. Im Becken folgt Ihr dem Gang zu einem Hebel, der den Levelausgang öffnet.

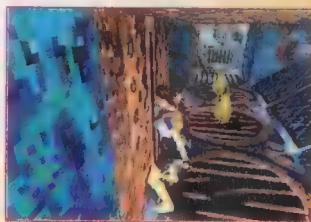
Die Tiefe: Springt an die Leiter und schaltet mit dem Knopf die Schraube ab. Im Becken öffnet ein Hebel die Tür. Hüpf über die beiden Säulen auf die andere Seite, schlittert nach unten und springt rechtzeitig über die Säure. Mit der Leiter kommt Ihr nach oben, wo Ihr rückwärts den Vorsprung runterrutscht, um Euch am Ende festzuhalten. Holt die blaue Karte aus der Wanne und er-



Rutscht diese Schräge rückwärts hinab, haltet Euch fest und ergreift nach kurzem Fall die stählerne Plattform.

klimmt erneut die lange Leiter. Laßt Euch auf den Vorsprung fallen, ehe Ihr Euch auf der Plattform links haltet. Öffnet eine Türe und folgt dem rechten Gang bis zum zweiten Schott. Taucht nach links in ein Unterwasser-Tunnelsystem, dort öffnet ein Hebel die Tür zur Hubschrauber-Plattform. Oben angekommen legt Ihr zuerst den rechten Hebel um und drückt dann den linken Knopf. Folgt dem Gang zum Funktions-Chip. Im Raum mit der Kreissäge benutzt Ihr diese, um die Tür zu öffnen. Taucht durch den Gang zur U-Boot-Garage, steigt aus dem Wasser und betätigt den Schalter. Der Raum öffnet sich, darin findet Ihr einen Schalter für den Kran. Springt über die Plattform zur anderen Seite. In einem Tunnel hinter der Kreissäge senkt ein Schalter die Hubschrauber-Plattform. Dort fällt Lara nach unten und folgt dem Schacht zu einem Raum mit zwei Wächtern. Nehmt den Funktionschip und stellt damit die Säge ab. Die rote Karte öffnet die Tür unter der Hubschrauber-Plattform. Dort folgt Ihr dem Gang, springt in das Wasser und befreit den Mönch aus den Klauen der Verbrecher.

40 Faden: Die Fässer weisen den Weg zur "Maria Doria". Taucht bis zum Hebel und öffnet die Luke. Der Schalter in einem Nebenraum läßt das Wasser ab. Klettert in den nächsten Raum und springt über die Luke. Laßt Euch vorsichtig in den Raum hinunter und setzt über die Kisten zum Ausgang. Steigt auf die Leiter und öffnet die erste Türe im Maschinenraum. Dort löscht ein Hebel kurzzeitig die Flammen, so könnt Ihr die zweite Türe aufmachen. Ein dritter Hebel löscht das hintere Feuer, der Schalter dahinter öffnet das Schott. Springt ins Wasser, taucht nach oben und legt den Schalter um. Schwimmt zurück, um die Falltüre zu öffnen. Folgt dem Gang und klettert zwei Stockwerke tiefer. Zieht die Kiste unter den Vorsprung und steigt zum Schalter.



Schnelligkeit ist keine Hexerei: Bevor das Feuer wieder auflodert, öffnet Ihr eine weitere Türe mit diesem Hebel.

Zieht Euch an der linken Deckenöffnung nach oben und klettert über den Rostberg zum nächsten Schalter. Die zweite Deckenöffnung führt zu einem weiteren Hebel. Folgt dem Tunnel hinter der großen Falltüre und taucht in den nächsten Level.

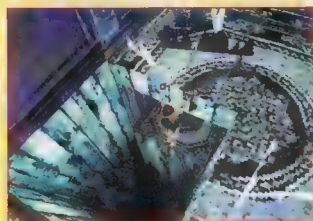
Das Wrack der Maria Doria: Verschiebt die Blöcke, um Zugang zu Ball- und Speisesaal zu bekommen. Vom Balkon des Ballsaals hangelt Ihr Euch zum ersten Unterbrecher. Ein Loch im Boden des Nebenraums führt zum Schlüssel des Waschrums. Damit sperrt Ihr im Speisesaal die Tür auf. Der Schalter öffnet eine Tür hinter Euch, drückt dort den Knopf und geht in den Ballsaal. Folgt dem neuen Gang zum Schott auf der rechten Seite. Rückt die erste Kiste unter den Schalter und benutzt die zweite, um aus dem Raum zu entkommen. Unter einem Kasten am Ende des Gangs ist der rostige Schlüssel versteckt. Schiebt die Kiste unter den Schalter und öffnet die Tür. Bei allen vier Türen benutzt Ihr den Schlüssel. Sind die Container in Position, entdeckt Ihr einen Korridor. Lauft über die Platten und springt über die Fässer. Im Bootsraum taucht Ihr zum Schalter: Klettert nach oben und betätigt den Hebel hinter der geöffneten Türe. Rechts gehts zum nächsten Schalter. Springt so lange über die Falle, bis sie sich automatisch schließt. Drückt den Hebel nach unten und geht in den neu entdeckten Saal. Öffnet die Falltüre und klettert einen Stock tiefer. Nehmt den zweiten Unterbrecher und drückt den Knopf zum Ablassen des Wassers im Bootsraum. Hinter dem Schott führt ein Schacht zum Speisesaal. Öffnet die Falltür, klettert nach unten und betätigt den Schalter im Waschraum. Mit dem dritten Unterbrecher gehts zurück zum Swimmingpool. Im Wasser öffnet ein

Hebel die Luke zum Maschinenraum. Dort löschen die Unterbrecher das Feuer. Zieht jetzt die Kiste unter die Öffnung! Laßt die Heizkessel nach unten fahren, über sie erreicht Ihr das hintere Ende. Stürzt Lara in den Schacht und taucht zur Brücke. Öffnet das Schott hinter dem Kommando-stand und betätigt den Schalter. Hinter der Tür verschiebt Ihr die Kiste und macht den Ausstieg ins Meer frei. Holt den Kabinenschlüssel vom Meeresboden und öffnet in der Kabine eine weitere Falltür. Zerrt auf der Brücke die Kiste unter den Hebel und macht so die Luke in der Ka-

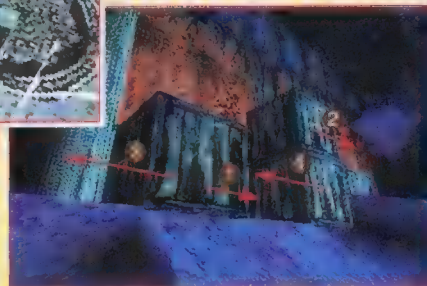
bine auf. Im Wasserbecken taucht Ihr an den Fässern vorbei zum Ausgang.

Die Mannschaftsquartiere: Taucht links entlang, um der Strömung zu entgehen. Legt den Hebel um und steigt in das Schiff. Folgt dem Gang am Ende des Maschinenraumes. Springt über das Feuer und hangelt über den Vorsprung zum Schalter. Klettert links nach oben, bis Ihr einen weiteren Schalter erreicht. Im Maschinenraum springt Ihr über die vier Kolben und lauft zu den Kisten. Verschiebt diese, bis Ihr die Kolben erneut vorstellen könnt. Hechtet vom ersten Kolben mit einem weiten Satz zum Hebel, der den Raum mit den Flammen flutet. Durch die Tür gehts nach draußen. Schwimmt zum Ende der Höhle und öffnet die Luke zum nächsten Abschnitt. Springt von der oberen Plattform aus in den linken Gang, rutscht die Schräge nach unten und durchquert den Raum. Hangelt Euch nach rechts und folgt der Schräge nach oben. Auf dem Balkon zieht Ihr die Kiste nach hinten und springt nach unten. Am Ende des Raums laßt Ihr Euch runterfallen: Unter einer Kiste findet Ihr den Theater-Schlüssel. Steigt im Saal links die Treppe nach oben und benutzt den Schlüssel. Im Theater klettert Ihr rechts in einen Nebenraum zu einem Schalter. Hinter der Bühne zieht Ihr die Kiste unter einen Vorsprung und klettert über die Mauer. Drückt den Schalter, um das Becken im Saal zu fluten. Überquert das Wasser und geht zum Ausgang.

An Bord: Springt ins Wasser und klettert am Rand der Grotte zum Sternschlüssel. Durch den Spalt taucht Ihr in eine Höhle. Lauft um das



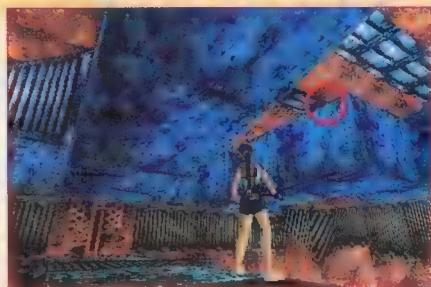
Lauft vorsichtig durch die Glasscherben und laßt Euch herunterfallen.



An Deck: Verschiebt die Kisten in der angegebenen Reihenfolge, um den Tunnel hinter Block 4 freizulegen.

Wrackteil herum und öffnet den

Eingang hinter den Containern. Taucht rechts zum Hebel, geht zurück zum Wrack und klettert nach unten. Hinter der Falltüre erreicht Ihr einen Hebel, der das Wasser aus der Höhle abläßt. Dort laßt Ihr Euch nach unten fallen und zieht die Kiste



Durch einen Sprung an die Plattform (Kreis) kürzt Ihr den Weg zum Ausgang der Mannschaftsquartiere ab.

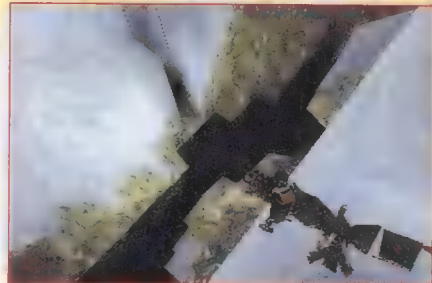
nach hinten. Folgt dem freigelegten Gang zu einem Unterwassersee. Taucht durch den Tunnel am linken Rand des Sees. Springt durch die Öffnung auf das Boot und nehmt den Kabinenschlüssel. Jetzt zurück zum Tunnel und an der Abzweigung links: Klettert an Deck der "Maria Doria" ganz nach oben. Durch eine Luke geht Ihr ins Innere des Schiffs. Hinter einer Kiste findet Ihr einen Schalter. Mit dem Kabinenschlüssel sperrt Ihr die Tür auf und lauft über die morschen Planken zum nächsten Schalter. Durch die geöffnete Tür kommt Ihr zu einem Loch. Springt auf das Dach und schnappt Euch den Lagerschlüssel. Klettert die einzelnen Decks nach unten, taucht durch das Wasser zurück und öffnet das Lager: Der Seraph gehört Euch!

Das tibetanische Hochland: Springt durch die Glasscheibe und hechtet nach einer Rutschpartie über den Abgrund. An der Schlucht laßt Ihr Euch zum Tunneleingang nach unten fallen. Folgt dem Grat solange, bis Ihr an der anderen Seite wieder aus dem Berg kommt. Von einer Felsplatte erreicht Ihr die gegenüberliegende Seite. Schnappt Euch das Schneemobil und folgt dem Weg durch den Tunnel. Springt über die große Rampe, dann links über die beiden nächsten Schanzen. Vor der Sägezahnbahn parkt Ihr das Schneemobil und räumt den Stein-

block aus dem Weg. Folgt der Höhle bis zur zweiten Schlucht und steigt wieder ab. Rechts findet Ihr einen Hebel, der das Holzgatter öffnet. Bei den Schneebällen klettert Ihr die Schlucht hinab zum Zugbrückenschlüssel. Folgt dem Gang weiter zu einem Schalter. Mit dem Bob gehts zur Zugbrücke, auf dem Weg nach oben löst Ihr eine Lawine aus, die den eingefrorenen Hütenschlüssel freilegt. In der Hütte öffnet Ihr ein Gatter.

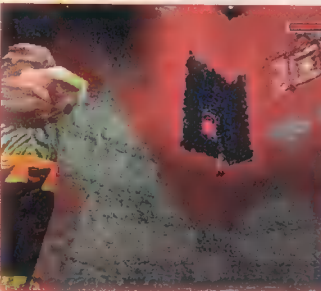
Schießt den Fahrer von seinem Bob und schnappt Euch sein Gefährt. Auf dem Plateau räumt Ihr den Felsblock nach hinten aus dem Weg und springt ins Wasser.

Das Kloster von Barkhang: Solange Ihr die Mönche nicht angreift,



Laßt Euch hier zweimal rückwärts nach unten fallen. Später führt ein Tunnel durch die Schlucht.

attackieren sie nur Bartolis Handlanger. Steigt links die Leiter nach oben und springt über die Mauervorsprünge zur Felswand. Hängt Euch zum Fenstersims, im Kloster biegt Ihr zweimal links ab und klettert die Leiter nach oben. Folgt der Balustrade zum Hallenschlüssel. Laufen den Gang entlang und weicht den Steinkugeln aus. Links taucht Ihr zu einem Tunnel im Wasserbecken. Laßt Lara in den Schacht fallen und folgt dem Gang zur Leiter. Hinter den Feuerstellen holt Ihr Euch die erste Gebetsrolle. Im Nebenraum schiebt Ihr die Kisten zur Seite, klettert die Leiter hoch und lauft die Balustrade zurück. Öffnet das Tor zur Halle und geht in den ersten Raum rechts. Springt über die Falle zum Krafraumschlüssel. Nehmt den rechten Gang neben der Götzenstatue. Steigt die Treppe hinauf, zerschießt das Fenster und laßt Euch sofort rückwärts in den Hof fallen. Öffnet den Mönchen das Tor und klettert über die Leiter nach oben zur zweiten Gebetsrolle. Im Kloster folgt Ihr dem Gang neben der Statue. Meistert die Fallen und sackt den Falltürschlüssel ein. Vom Wasserbecken aus kommt Ihr zurück zur Halle. Öffnet mit dem Schlüssel die Falltüre, betätigt den Hebel und folgt dem



Laßt Euch hier in den Hof fallen und öffnet das Tor, damit sich die Mönche um Bartolis Schergen kümmern können.

Bergpfad zur Hütte mit der dritten Gebetsrolle. Schließt den Holzverschluss im Kloster mit dem Krafraumschlüssel auf – dort findet Ihr den Dachschlüssel. Über den Raum mit den Sichelrädern gelangt Lara aufs Dach. Hinter den zwei Statuen schaltet Ihr das Feuer aus. Springt über die Feuerstellen und öffnet die Falltüren. Steigt hinunter und nehmt die beiden Edelsteine mit. Zieht am Hebel und klettert zurück aufs Dach. Bei den Statuen

setzt Ihr den ersten Edelstein ein. Zieht die Kiste zweimal zu Euch heran und nehmt die vierte Gebetsrolle. In der Halle folgt Ihr dem zweiten Eingang rechts und klettert die Leiter nach oben. Über die rechte Hand der Statue erreicht Ihr einen kleinen Raum, in dem der zweite

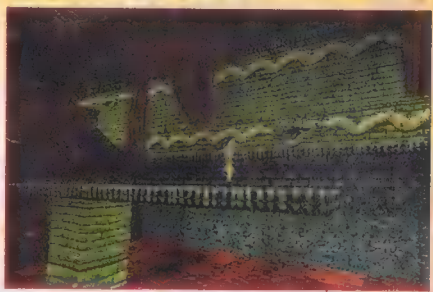
Edelstein eingesetzt wird. Steigt durch die Falltüre im Sockel der Statue und schiebt dort die Kiste vor den Wasserstrom. So leert Ihr das Becken. Die letzte Gebetsrolle ist im Bassin hinter einer Kiste versteckt. Links von der großen Statue werden die fünf Gebetsrollen eingesetzt, um das Tor zum Levelende zu öffnen.

Die Katakomben des Thalion: Laßt Euch in das schwarze Loch fallen. Am Ende des Ganges betätigt Ihr den Hebel. Klettert über die Leiter nach oben, schlittert rechts die Schräge runter und springt auf die gegenüberliegende Plattform. Laufen den Schneebällen entgegen und springt auf halbem Weg auf die Plattform. Laßt Euch neben der Leiter runterfallen. Jetzt könnt Ihr sicher die Leiter hochklettern. Mit einem Rückwärtssalto landet Ihr auf einem Vorsprung. Öffnet den Käfig mit der tibetischen Maske und laßt so das Wasser aus der Grube ablaufen. Steigt in das Loch und setzt die Maske am Gitter ein. Über die linke Treppe erreicht Ihr einen Durchgang in der Felswand. Am vereisten See haltet Ihr Euch rechts. Gegenüber der Eismauer ist ein Wasserbecken mit einer weiteren tibetischen Maske. Links an der Tempelanlage öffnet Ihr mit der Maske die Tür. In der Anlage geht Ihr nach links und öffnet die Käfige. Zieht den Felsblock unter das Gitter, legt den Schalter dahinter um und geht nach



Im Eispalast wird das Talion von diesem Riesenvogel bewacht – haltet mit der Uzi drauf, was das Zeug hält!

draußen. Steigt durch den Felspalt und klettert die Leiter hinter der Türe nach oben. Durch das Loch springt Ihr in das Wasserbecken und schwimmt zum Ende des Sees. Dort erklimmt Ihr noch eine Leiter und macht einen Rückwärtssalto auf die Plattform. Der Schalter öffnet das Doppeltor unter Euch. Zieht am Hebel,



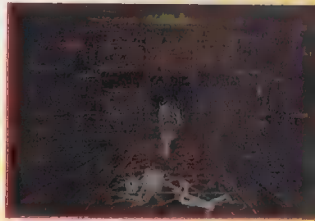
Mit einer Rolle am Ende dieses Stiegs weicht Ihr dem anrollenden Felsstein aus.

um das große Tor im Hof zu öffnen. Mit einer Schneeball-Lawine zerstört Ihr die Eiswand. Laßt über die zwei Bodenplatten und springt in den geöffneten Raum. Hechtet über die Spitzen und rennt schnell durch die (noch) offene Tür.

Der Eispalast: Um die Tür zu öffnen, schießt Ihr auf den Gong. Springt mit dem rechten Trampolin nach oben und zielt auf die Glocke. Das mittlere Trampolin katapultiert Lara zum höchsten Stockwerk, wo ein Schalter den Käfig mit den Yetis herabbläst. Über den Käfig erreicht Ihr einen Hebel, der eine Plattform in Position bringt. Diese erreicht Ihr mit einem weiteren Trampolin. Schießt auf die Glocke, um das zweite Gitter zu heben. Katapultiert Euch nach oben, damit Ihr mit dem Gong das letzte Gitter öffnen könnt. Über die Leiter erreicht Lara eine Höhle mit einer tibetischen Maske. Steigt hinter der Tür auf sicherem Weg in eine Grube hinab. Die Maske öffnet die Tür zur Hängebrücke. Gießt mit dem Schalter am Ende der Brücke die heiße Flüssigkeit auf das Eis. Aus dem aufgetauten See holt Ihr den Gonghammer und schwimmt zur nächsten Höhle. Erledigt alle Yetis, um die rechte Tür zu öffnen. Dort spurtet Ihr links den Gang hinab, überquert die Schluchten und laßt Euch herunterfallen. Schlagt mit dem Hammer auf den Gong, um das Eis zu sprengen. Im Eispalast findet Ihr das Talion.

Der Tempel des Xian: Mit einem Trampolin erreicht Ihr den Schalter. Schwimmt zurück zur Holzplattform und klettert die Leiter nach oben. Überquert die Lava- und Stachelgrube. Mit einem Rückwärtssalto erreicht Ihr die Schräge, springt sofort nach vorne auf die Mauer. Von der vordersten Platte laßt Ihr Euch auf die Säule fallen. Springt über die Stacheln zum Schalter. Im Tempel wählt Ihr den rechten

Gang und überquert die Lava-grube. Laßt Euch vor dem Schalter runterfallen und drückt den Hebel nach unten. Weicht den drei Kugeln



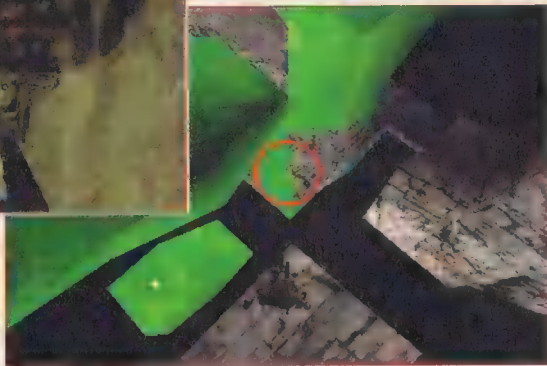
Verlaßt schleunigst diese Stachelnalle, sonst teilt Ihr bald das Schicksal mit dem armen Teufel am Boden.



Klettert bis ans untere Ende der Leiter, laßt Euch fallen und ergreift sofort den Vorsprung.

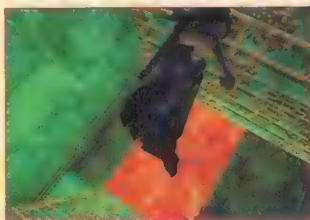
aus und klettert mit der Leiter nach oben. Springt in den dunklen Raum und betätigt den Schalter. An den Sichelrädern vorbei kommt Ihr in den ersten Stock. Drückt den Knopf am Ende der Halle und rennt zur anderen Seite. Laßt Euch auf den Steg vorbeigehen, dann den linken Schalter. Am Ende des Stogs macht Ihr eine Rolle und hängt Euch an den Steg. Zieht Euch wieder nach oben und springt zur Drachensstatue, wo das Siegel des Drachen liegt. Klettert links an der Statue vorbei nach oben und zieht am Hebel. Überquert den Lavasee bis zum Trampolin. Laßt Euch nach vorne katapultieren und weicht mit einem weiteren Sprung nach vorne den ankommenden Stein aus. Links oben zieht Ihr den Quader aus der Wand. Der Schalter öffnet ein Gitter im Boden. So erreicht Ihr die Eingangshalle. Das Siegel hebt die linke Tür. Folgt dem Gang bis zu einer Wassergrube. Drückt einen der Schalter, um einen anderen sichtbar zu machen. Nach dem dritten Hebel öffnet sich eine Tür. Im Bassin legt Ihr den Hebel um und schwimmt den Kanal entlang, bis rechts ein weiterer Hebel auftaucht. Hinter einer Tür versteckt sich der dritte Schalter. Durch ein Holztor taucht Ihr zum vierten Hebel. Durch die Tür führt eine Falltür zum goldenen Schlüssel, mit dem das Tor links vom Holzsteg geöffnet wird.

Taucht nach rechts in die Höhle und legt den Hebel um. Schwimmt weiter bis zur Spinnenhöhle, klettert zum Nest und durchquert den Raum. Springt von der Steinsäule zum silbernen Schlüssel, anschließend schwimmt Ihr zurück zum Tempelgang. Der silberne Schlüssel öffnet eine Pforte und kraxelt dort nach



Springt von hier aus hinunter auf die Plattform (Kreis), um die mystische Plakette auf dem grünen Felsen zu ergattern.

oben – Vorsicht: Steinschlag! Hievt Lara auf die Steinsäulen hinter der Hängebrücke. Der linke Gang führt zu einer zweiten Brücke, wo Ihr einen Schalter findet. Geht zurück und katapultiert Euch auf der rechten Seite nach oben. Springt über den Lavasee zur Leiter. Oben öffnet ein Hebel das Gitter zum Felsvorsprung. Springt auf die Säule vor dem Drachen und nehmt den Kammerschlüssel. Rutscht am Drachentrümmern nach unten und springt rechtzeitig auf die Steinsäule. Über die Plattformen geht's zurück zum Schlüsselloch. Die Leiter an der Wand



Halte an der Leiter Quadrat und Kreis gedrückt – Lara springt rückwärts und dreht sich dabei zur gegenüberliegenden Wand.

führt zum zweiten Drachen. Springt auf die Statue und kraxelt nach oben.

Die schwimmenden Inseln:

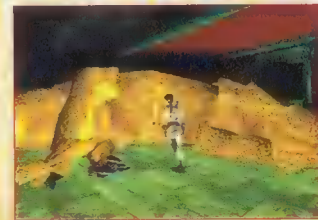
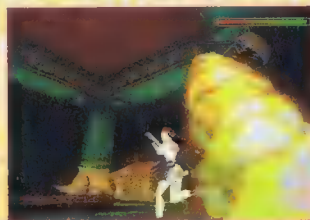
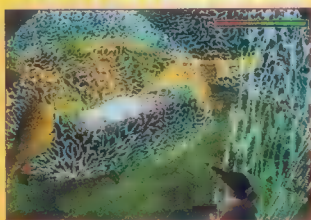
Über die grünen Felsen geht's nach links zu einem Schalter. Rutscht und springt nach unten zur Insel mit der Falltür. Steigt in das schwebende Hausdach und nehmt die mystische Plakette. Zwei Ebenen tiefer betätigt Ihr den Schalter. Springt durch das geöffnete Tor auf die grünen Felsen. Klettert auf das Dach des vergitterten

Raumes. Ein Sprung in die Tiefe bringt Euch zur zweiten mystischen Plakette. Links führt der Weg wieder nach oben. Tumt zurück zum schwebendem Haus. Laßt Euch auf das Gitter fallen und erklimmt erneut die grünen Felsen. Mit Anlauf schafft Ihr es auf die zweite Steinsäule. Benutzt die Plaketten, um die Tür zu öffnen. Vor der Brücke klettert Ihr nach links, weicht den beiden Kugeln aus und springt

zur Seilbahn. Laßt rechtzeitig los, um auf der Brücke zu landen. Im Raum neben der Brücke legt Ihr den Schalter um und klettert wieder zur Seilbahn. Fahrt bis zum Ende nach unten. Schiebt den Steinblock unter die Plattform, klettert nach oben und legt den Schalter um. Unten laßt Ihr Euch in der Mitte des Spalts auf den Quader fallen. Ein Hebel öffnet die Falltür in der Lava. Klettert links wieder nach oben und springt von dort in die Falltür (X-Taste drücken). Wartet durch's Wasser zu einem Hebel, der eine Platte am Ende der Seilbahn hebt. Unterhalb der Falltür findet Ihr einen schmalen Tunnel durch den Ihr nach oben kommt. Rückt den Steinblock vor die Seilbahn und springt in die Öffnung. Hinter der Stachelgrube hebt ein Hebel das Gitter an. Springt runter und klettert zurück zum Gitter. Hüpf in den Schacht und öffnet mit dem Schalter den Käfig. Hinter den Wächtern findet Ihr weitere Knöpfe. Folgt dem Gang nach oben, geht durch die Tür und klettert die Wand hinauf. Zieht den Block unter die Seilbahn und rollt schnurstracks in den

Hort – Drachen: Erledigt die vier Wächter und legt alle Schalter um. Beseitigt im zweiten Raum die Messerwerfer und schnappt Euch die mystische Plakette, die den Raum zum Drachen öffnet. Mit der Uzi zwingt Ihr den Lindwurm zu Boden, entreißt ihm den Dolch und flüchtet durch die Tür aus dem Tempel.

Zuhause: Öffnet den Waffenschrank neben dem Bett und sammelt alles ein. Erledigt alle Gegner in Laras Haus und im Garten, um das Spiel zu beenden. *th/au*



Der Endkampf: Bartoli stößt sich den Dolch von Xian ins Herz und verwandelt sich in einen Drachen (links). Wenn das Ungeheuer Feuer speit, solltet Ihr außer Reichweite sein (Mitte). Nach etlichen Treffern sackt der Drache zu Boden – entreißt ihm den Dolch aus seinem Bauch und er zerfällt zu Staub.

ACTION REPLAY

Ob massenweise Leben, einen gefüllten Geldbeutel oder unbegrenzt Zeit – unsere Action-Replay-Codes helfen Euch in schwierigen Situationen aus der Zwickmühle. Die Fahne zeigt Euch, für welche Ländernorm die Codes funktionieren.

SCROC

BEMERKUNGEN	CODE
999 Kristalle	800748C0 0FFF
Lives	80075234 00FF
6 Gobbos	800748C8 0006
5 Bonussteine	80074D24 001F
Unsichtbar	8007C486 0002
Invincible	8007C486 FFF1
Level 1	8007542C 0000
Level 2	8007542C 0001
Level 3	8007542C 0002
Level 4	8007542C 0003
Level 5	8007542C 0004
Level 6	8007542C 0005
Level 7	8007542C 0006
Level 8	8007542C 0007
Level 9	8007542C 0008
Level 10	8007542C 0009

DARKSTALKERS

BEMERKUNGEN	CODE
Energy P1	8008DB00 0090
Energy P2	8008DB04 0090
P1 Powerboost	800CD36E 0051
	800CD36C 00FF
P2 Powerboost	800CD6E0 0051
	800CD602 00FF

LYLAT WARS

BEMERKUNGEN	CODE
Leben	80163C09 0063
Bomben	80179F08 0005

MRC

BEMERKUNGEN	CODE
Zeit	8009498F 003C
Immer Nr.1	800A9107 0000

DIGITAL PINBALL

BEMERKUNGEN	CODE
Mastercode	F6000914 C305
	B6002800 0000
Bälle	1603A988 0003

EXTREME G

BEMERKUNGEN	CODE
Turbos	801651CB 0003
	801651CF 0003
255 Punkte	80169837 00FF
Roach Bike	8016983F 0008
Neon Bike	8016983F 0009
Anti-Grav	80097687 000A
Anti-Grav 2	80097687 0008
Boulder Mode	80097687 0001
Boulder 2	80097687 0003
Boulder 3	80097687 0011
Extreme Mode	80095F6E 0002
Fish Eye Lens	80097687 0002
Ghost Mode	80097687 0040
Magnify Mode	80097687 0004
Stealth Mode	80097687 0020

STENKA

BEMERKUNGEN	CODE
Ammo	80059A64 0063
Armour	80019DD2 00C8
Energy	80019DD0 0064
Herzschlag +	80019DD4 00FF
Herzschlag -	80019DD4 0001
Red Key	800519C0 0001
Green Key	800519C2 0001
Blue Key	800519C4 0001
Yellow Key	800519C6 0001
Purple Key	800519C8 0001
L-Blue Key	800519CA 0001

GOLDENEYE

BEMERKUNGEN	CODE
Facility	8108A3DC 3F80
	8008AB97 0007
Runway, Surf. & Depot	8109D7DC 3F80
	8009DF97 0007
Bunker & Silo	800C07DC 3F80
	800C0F97 0007
Frigate	8109AFDC 3F80
	8009B797 0007
Surface B	810AD8DC 3F80
	800AE397 0007
Statue	810CCFDC 3F80
	800CD797 0007
Arcives, Cav. & Craole	810AC7DC 3F80
	800ACF97 0007
Streets	810CCC3C 3F80
	80084797 0007
Train, Jungle & Control	8108BDFDC 3F80
	800BE797 0007
Center	810A77DC 3F80
	800A7F97 0007

ALIEN TRILOGY

Megacode: Um alle Levels anzuwählen, unsterblich zu werden, jede Waffe und unendlich Munition zu besitzen, gebt Ihr folgendes Paßwort ein:
1GOTPINK8C1DBOOTSON

Weaponcode: Wollt Ihr den Aliens mit allen Waffen auf den schleimigen Panzer rücken, nützt Ihr das Paßwort
FVNKYG1BBON

Energycode: Die schwarzen Biester rauben Euch alle Energie? Mit unserem Code seid Ihr ab sofort unverwundbar:
FISHINGFORGVNS

BUST A MOVE 2

Superkanone: Drückt im Titelsbild **START** und anschließend
R1, ↑, L2, ↓
Eine kleine Figur erscheint unten rechts. Wählt "Start" und anschließend das Puzzle-Game.

Charakterselect: Drückt im Kartenbildschirm folgende Tasten:
←, ↑, ↓, R1 + R2 + L1 + L2

DESTRUCTION DERBY

Unverwundbarkeit: Die Gegner schrotten ohne mit der Wimper zu zucken Eure geliebte Kiste? Für Unverwundbarkeit nennt Ihr Euch
!Damage

Andere Gegner: Um die Zahl der Gegner zu ändern, wählt Ihr "Wrecking Racing" und "Championship" an und verwendet den Namen
Nplayers

Streckenwahl: Wer im Practice-Modus alle Strecken anwählen will, heißt ab sofort
MACSrPOO

Affenjagd: Wollt Ihr herumhüpfen-de Affen über den Haufen fahren, gebt Ihr Euch im DD-Championship als
MONKEY
aus und führt fünf 360°-Slides durch. Für jeden Affen gibts 50 Punkte!

Bonusstrecke: Startet im "Wrecking"-Modus mit dem Namen
REFLECT!
Klickt Euch nun in den Practice-Modus und heizt los!

CLASSIC TIPS

FADE TO BLACK

Codes: Wollt Ihr Euren Helden zur Unsterblichkeit verhelfen, verwendet Ihr folgendes Paßwort:
■▲●×●▲
Verlaßt den Paßwortbildschirm, klickt wieder zurück und gebt ein:
▲×▲▲●●

Level	Paßwort
1	■●▲×●■
2	▲●×●■×
3	×●×●▲×
4	×■▲●●▲
5	■●▲××▲
6	▲××××●
7	●●▲×▲×
8	■××▲■■
9	▲××▲●▲
10	×▲■●▲×
11	●■××■×
12	×▲×■●×
13	××●▲●▲

BIG MOUTH

Sony veröffentlicht in den USA das PC-Echtzeit-Spektakel "Cyberstrike 2" (Entwickler: Simultronic) für den Online-Betrieb. Auch die zugehörigen Server werden von Sony bereitgestellt: Ein erster Versuch, Erfahrungen für neue Konsolen-Features zu sammeln? ### Nintendo of America geht gegen Hersteller von Tips-Büchern vor. Erstes Opfer vor Gericht ist ein US-Mini-Verlag, der Karten aus dem offiziellen "Golden Eye"-Guide für ein eigenes Buch kopierte. Sollte Nintendo Erfolg haben, könnte das bald das "Aus" für inoffizielle Spielehilfen bedeuten... ### In "Crash 2" synchronisierte "Highlander"- und "Starship Troopers"-Schauspieler Clancy Brown den bösen Neo Cortex – wir warten schon auf das Synchro-Debüt von Sylvester Stallone in "Fighting Force 2"...

Robert Bannert
(Ex-MANIAC,
nun Produktmanager
bei GT Interactive)

Die Schnapsvorräte sind aufgebraucht, die Bundesliga aufgelöst und alle Frauen verschwunden. „Welche Spiele würdest Du fünf Minuten vor Weltuntergang noch einmal auf den Bildschirm holen? Und warum?“

In 5 Minuten ist Weltuntergang

1. Dungeon Explorer 2 (Hudson Soft, 1993) "Kein Dauerbrenner mehr, aber mein erstes CD-Spiel - komplett mit fieschen Nippon-Mädels, mystischem Soundtrack und coolem Oberflächling!"

2. Chrono Trigger (Square, 1995) "Unsterbliches Charakter-Design, generationsübergreifende Plot-Tiefe - und jede Menge Wuschel-frisuren. Weltuntergang erleben, Wumme auspacken und auf sie mit Gebrüll!"

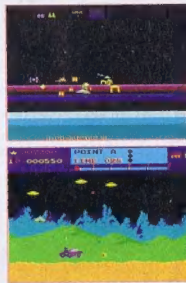
3. Abe's Oddysee (GT/Oddworld, 1997) "Grün, niedlich und ganz schön clever: Abe ist nicht nur intergalaktisches Dosenfutter, sondern außerdem das geschmackvollste Stück Adventure-Fleisch seit Playstation-Gedenken"

erscheint am 7. Januar



den Weihnachtsspeck von den Hüften: Wir testen FIFA '98 für das Nintendo 64 sowie SF Rush und Power Soccer 2 für die Playstation. Oldie-Fans wagen mit Midway Arcade's Greatest Hits eine Runde "Moon Patrol" (rechts) und "Blaster" (oben rechts), Polygon-Freaks erkunden dagegen als 3D-Rascal auf der Playstation das Mittelalter und den Wilden Westen. Ein dicker Tipsteil sorgt für mehr Spaß an Euren Weihnachtseinkäufen, in unserem Insider-Special untersuchen wir die Evolution der 32-Bit-Spiele: Was ist wirklich dran an der vielzitierten "dritten Playstation-Generation"?

Abgedreht, schräg und voller Spezialeffekte: Bei Skull Monkeys (Bilderserie links), dem zweiten Jump'n/Run von Spielbergs' Spiele schmiede Dreamworks Interactive, hüpfst Ihr zweidimensional im edlen Render-Look über den Heimatplaneten urkomischer Alien-Affen. Mit jeder Menge Sportspielen trainiert Ihr Euch



JAPAN TOP10

Worauf stehen Eure japanischen Spiele-Kollegen, und wann erscheinen die Fernost-Hits in Deutschland?

1	Powerful Baseball Konami	Sport nicht geplant
2	Everybody's Golf Sony	Sport März
3	Pocket Monsters Nintendo	Rollenspiel nicht geplant
4	Cool Boarders 2 UEP	Sport Januar
5	Derby Stallion Ascll	Simulation nicht geplant
6	Dragonball Final Bout Bandal	Action nicht geplant
7	Saga Frontier Square	Rollenspiel nicht geplant
8	Monster Farm Tecmo	nicht bekannt nicht geplant
9	Final Fantasy Tactics Square	Strategie nicht geplant
10	Tamagotchi Bandal	nicht bekannt nicht geplant

Die Beliebtheits-"Top 10" zitieren wir aus der „Famicom Tsushin“, mit über 500.000 Lesern pro Woche das meistverkaufte Spielmagazin der Welt. Die Deutschland-Veröffentlichungen basieren auf den Aussagen der hiesigen Firmenvertretungen.

Anzeigen-Galerie

Werbemotivschafften, die uns besonders auffielen

Während draußen Sturm und Schnee toben, erinnern japanische Bikini-Schönheiten an den Sommer: Links die Werbung für ein erotisches Urlaubs-Adventure, rechts fröhliche "Top Gear Rally"-Fans.





Ubi Soft
ENTERTAINMENT

F1 POLE 64 POSITION

Mit 770 PS durchs Wohnzimmer.



Spannung bis zum
Abwinken.



Mit 770 PS in die
Heißenstapel.



Präzision und Technik
auf Tastendruck.

NINTENDO 64



Vertriebs Konami
00/95 091 222

Gas geben und ab in die erste Kurve! F1 Pole Position bringt Dir nicht nur alle Grand Prix Strecken mitsamt der Boxengassen auf den Bildschirm, sondern auch ein paar berühmte Fahrer-Kollegen und Teams, die Dir so schnell keine Zehntelsekunde schenken.

Laut und in Farbe:
Soundeffekte
und Darstellungen.



Fast wie im
richtigen Leben:
Perfekte Strecken-
simulation.



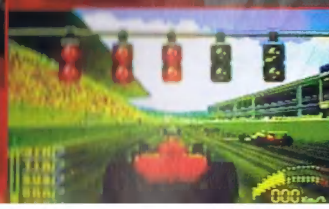
Deine schärfsten
Gegner:
Die schnellsten
Fahrer der Welt.



Einstiegen
und losfahren:
F1-Boxen.



Unberechenbar:
Das Wetter und die
Taktik der anderen.





COLONY WARS

WEBSITE: www.colonywars.com

KOMPLETT DEUTSCH!



RAGE AGAINST TYRANNY
JOIN THE STRUGGLE. FIGHT FOR FREEDOM.



PS and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1997 Psygnosis Ltd. Colony Wars, Psygnosis and the Psygnosis Logo are trade marks or registered trade marks of Psygnosis Ltd.